REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

AÑO VII Nº 71 - 395 PTAS

ECTS '98
Arrasaron ZELDA y CASTLEVANIA ¡Te lo contamos todo!

1080 SNOWBOARDING, NO HAS VISTO NADA MÁS EXCITANTE

V-RALLY
¡Nos fuimos a Finlandia para jugarlo!

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

F-1 WORLD GRAND PRIX
Así es el mejor juego de coches de la historia



¡EMPÁPATE DE TUROK 2!



Aprende a ser el espía perfecto con la guía para acabar el juego

MISSION: IMPOSSIBLE

¡Juega duro en tu N64!

Trucos para F-1 WGP, Banjo-Kazooie, Off Road, Forsaken

Sumario Nº71 Octubre



Pag. 70

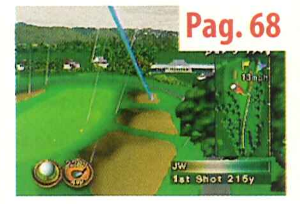


Pag. 58

Novedades

El mejor mes del año en este sentido, sin duda. Los amantes del deporte están además de enhorabuena. Menudo juego de coches tenemos...


Pag. 62



Pag. 68



Pag. 46



Pag. 39





Pag. 30



Pag. 24

Previews

Y si lo que ya tenemos aquí es la bomba, esperad a ver lo que llegará en breve. «Turok 2», «F-Zero X», «Wipeout 64»...


Pag. 36

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, R. Lorente

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director de distribución Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial Mamen Perera
Coordinación de Publicidad Mónica Marín

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado

Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 91 654 81 99 Fax. 91 654 86 92
Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A. Tel. 91 654 81 99
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**





Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?

la imagen

Si bebes, **no conduzcas**



A nuestro amadísimo director le hemos pillado en un renuncio. Un día nos dijo que salía un momento a comprar tabaco, y cuando nos quisimos dar cuenta se nos había marchado a Finlandia nada menos, a la (¡glup!) **presentación de «V-Rally».** Luego volvió hablando de lo mucho que había trabajado allí, y nosotros le creímos, claro. Pero hete aquí que nos llegan las fotos reveladas y nos encontramos con una que le delató: mucho curro, sí, pero partidita va, cervecita viene...

Ganadores del concurso Game Boy Camera

David Fernando Barrio Pérez ....Huesca	Agustín Hernández Pérez ....Tenerife
José Miguel Ante Bono ....Valencia	José Romero Bonifas ....Castellón
Salvador Ramilans Moll................Gerona	Pedro José Caro Garrido ....Granada
David Muñoz Martín...................Málaga	Javier A. Tolino Hernández ....Murcia
Daniel Marcos Llamas..................Málaga	Mónica Avila Curras ....Madrid
Andrés Arnas Gil ....Navarra	David Ortigosa García ....Málaga
María G. Barragán Irastorza ....Vizcaya	Carlos Soriano Vivo ....Castellón
Enrique J. Fernández Suárez ......Asturias	Santiago Bonnin Gómez ....Baleares
Antonio José Murillo Rueda ....Cádiz	Alfonso Martínez Martínez ....León
Roberto Bejarano Molano ....Alava	Lucia Conde Blanco..........................León
Josué Rodríguez Zamora ....Madrid	Miriam Llorente Clemente ....Madrid
Angel Jiménez López ....Madrid	Uxio Martínez García................La Coruña
Rubén Cuéllar Ballesteros ....Madrid	Gonzalo Eguiluz Pérez ....Alava
Jean Francois Rouzé ....Madrid	Diego Solorzano Ibáñez............Cantabria
Mario Ruz Martínez ....Barcelona	Carlos Javier De Lucas Morales........Ceuta

¿qué dice este mes la prensa?

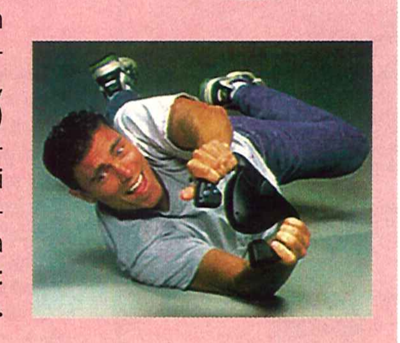
Ya se oye el rugido de **Turok 2**



Las mejores revistas del sector ya están siguiéndole el rastro a «Turok 2». **Edge,** sin ir más lejos, ha sido la primera en puntuar el juego (como veis, le dieron la misma portada que nuestra prima Hobby Consolas), y el total ha sido un espléndido **nueve sobre diez.** ¿Que si es mucho? Pues matrícula de honor y mención honorífica del jurado, porque estos tíos son muy duros, y notas así sólo se las dan a los juegos que son obras maestras.

Mira mamá, **sin cables**

Esta monada de volante se llama **Air-Racer,** funciona sin cables y es compatible con los juegos de carreras de la Nintendo 64. La gracia está en que os permite mover el coche (moto, avión, o lo que sea) simplemente girándolo en el aire. Si queréis más información, consultad esta dirección en Internet: **www.per4mer.com.**



La nueva moto de **Extreme G2**



Aquí tenéis el **diseño ganador del concurso europeo de «Extreme G 2».** Su autor es un **británico llamado Bill Porter,** gran jugón y mejor persona. En el juego, la moto se llamará **Venom,** y estará conducida por **Hotra Toxic.**

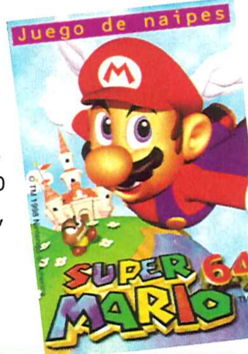
in

- ▲ -El (apasionante) duelo automovilístico que se avecina entre «F-1 WGP» y «V-Rally».
- ▲ -Los (ajustadísimos) precios de la Nintendo 64 (19.900) y de algunos de sus mejores juegos, como «F-1 WGP», «Mission: Impossible» o «ISS '98».
- ▲ -La (cristalina) nitidez que se aprecia en las primeras pantallas de la Game Boy Color.
- ▲ -Los (salvajes) gráficos de «Turok 2» en alta resolución.
- ▲ -La (esperadísima) llegada del genial «1080º Snowboarding».

out

- ▼ -Los (largos) meses que tendremos que esperar a la segunda parte de «Banjo-Kazooie».
- ▼ -La (inexplicable) ausencia de Electronic Arts y su nuevo «FIFA» en el ECTS. Ellos se lo pierden.
- ▼ -Las (inevitables) dudas que os van a entrar ante la avalancha de buenos juegos que llegarán para la campaña de Navidad.
- ▼ -La (dolorosa) incertidumbre en la que nos tienen respecto al pak de expansión de memoria para la N64. ¿Existe o no existe?
- ▼ -El (molesto) tema de las traducciones. Desde «Mission: Impossible» ya no hay excusas para no doblar los juegos.

Las barajas de Super Mario



Heraclio Fournier ha puesto a la venta dos juegos de cartas basados en **«Super Mario 64»** y **«Mario Kart 64»**. En el primero el objetivo es rescatar a la Princesa, mientras que en el segundo disputáis carreras con los naipes.

EL OJO CRÍTICO

El ECTS londinense nos ha dejado un buen sabor de boca comparado con años anteriores, pero no nos resistimos a lanzar al aire una queja: ¿por qué nos da la sensación de que el ECTS es un E3 en pequeñito? La industria europea también es muy fuerte y debería empujar con más enjundia este carro. Menos mal que este año hemos estrenado «Zelda», «Castlevania» y Game Boy Color (todo japonés).

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	=	6
2. V-Rally	=	4
3. Turok	=	10
4. Donkey Kong Land III	=	10
5. Pocket Bomberman	=	7
6. King of Fighters	=	6
7. Lucky Luke	=	8
8. Bust-A-Move 2	=	9
9. Pitufos 3	=	8
10. ISS	=	3

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	6
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	9
3. Terranigma	=	19
4. Donkey Kong Country 3	=	22
5. Lucky Luke	=	10
6. Tintín El Templo del Sol	=	22
7. Kirby´s Fun Pack	=	20
8. Street Fighter Alpha 2	=	22
9. Tetris Attack	=	24
10. Super Mario World 2	=	26

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Banjo-Kazooie	1	2
2. Super Mario 64	=	20
3. GoldenEye 007	=	12
4. F-1 World Grand Prix	N	1
5. Forsaken	4	4
6. ISS´98	N	1
7. Mission: Impossible	N	1
8. Diddy Kong Racing	5	10
9. NBA Courtside	6	4
10. Mortal Kombat 4	8	2
11. Yoshi´s Story	7	7
12. Quake	9	6
13. Duke Nukem	10	9
14. Mario Kart 64	11	16
15. Fighter´s Destiny	12	8
16. Mystical Ninja Goemon	14	5
17. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	9
18. Lylat Wars	15	13
19. Wetrix	16	4
20. WWF Warzone	19	2



Javier Irure Priego
(Pamplona)

¡Qué cachondo este pamplonica! Y no os perdáis de vista a la abuelita, que a su edad se pasa las horas muertas jugando a la Nintendo 64. ¿Os la imagináis dale que te pego con el «Lylat Wars» y el Rumble Pak? Si está claro que los viejos "nintenderos" nunca mueren.

En colaboración con **NORMA** *Comics*

Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante. La dirección es la de siempre, y hacednos el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.



Endika Anaut Ruiz
(Santacara, Navarra)



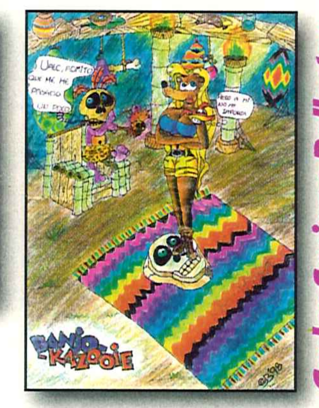
José Pérez Valencia
(Carmona, Sevilla)



Jorge Zamora Durán
(Cartagena, Murcia)

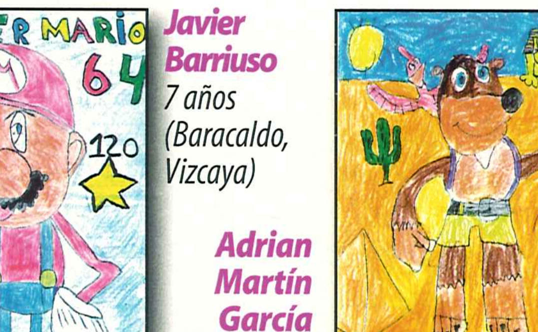


José Chica Calaf
(Barcelona)

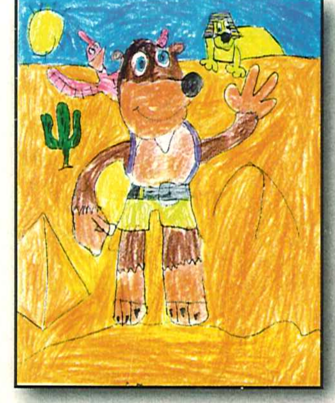


Carlos Soriano Ballester
(Yecla, Murcia)

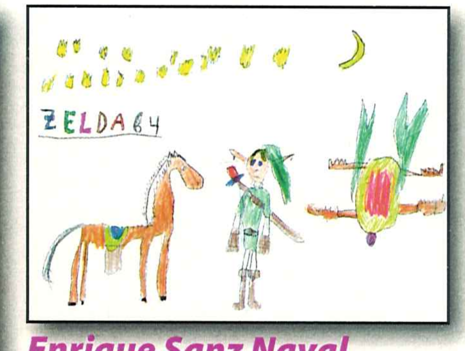
los más pequeños



Javier Barriuso
7 años
(Baracaldo, Vizcaya)



Adrian Martín García
6 años
(Valladolid)



Enrique Sanz Naval
7 años (Alcañiz, Teruel)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a **Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.**

a veces llegan cartas...

Llego tarde al colegio.
Llego tarde al almuerzo.
Llego tarde a comer.
Llego tarde a comprar la Nintendo Acción.
Esto es un desastre.

¡¡Necesito un reloj!!

Poco puntuales
Leonardo Gómez Valero
(Valencia)

¡Hola pachi!. Soy tu gran amigo Ismael Castro París, tengo 15 años y una
increible N64. ¿Que no te acuerdas de mi?, si hombre tu primo Ismael por parte
de tu padre. Te mando este dibujo para que me lo publiques en esa pájina tan
"guapa" que tienes en tu revista, y de paso si no es mucho pedir me gustaría que
me asignaras un curro en tu empresa **¡que para eso somos primitos!**.
Por ultimo que no se te pase que el mando lo quiero de color azul.
¡Un saludo de tu primo!.

Por si cuelan
Ismael Castro París
(Madrid)

Mi nombre es Alvaro, y desde que tengo la Nintendo 64, tengo, dudas, temores, miedos, inquietudes, pesadillas, malestar general, vómitos, somnolencia y un larguísimo etcétera. Y mi psicólogo, dice que la solución es poseer vuestro reloj GRACIAS ANTICIPADAS
AYUDADME

Hipocondríacas
Álvaro Gómez Martínez
(Segovia)

Hola Nintendo Acción:

Me llamo Mario y os mando esta carta porque tengo un pequeño pro-
blema que os lo cuento ahora mismo: yo llevo bastante tiempo metido en
este mundillo de las consolas y me he buscado una novia que le guste tanto
jugar a la Nintendo 64 como a mí, pero es que ahora se acerca la fecha de
su cumpleaños y a mí se me ocurrió la "magnífica" idea de prometerle que
le regalaría un reloj de Nintendo 64, y por eso os mando esta carta, para ver
si os enrolláis un poco y me mandáis uno, que no tengo ganas de romper
con la única novia que me ha comprendido.

GRACIAS POR TODO

De novietes
Mario Ruz Martínez
(Gavá, Barcelona)

y a veces hasta fotos



El padre de Benito Sánchez
(Córdoba)



Julián Moreno
(Barcelona)



Antonio Latorre Toldrá
(Barcelona)



Roberto de Alba, y sus amigos Oscar e Iñaki
(Gijón, Asturias)

El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



Arkaitz Silva Amondarain
(Berango, Vizcaya)





Sergio Valverde Cantero
(Cuenca)







Jesús Molera Miras
(Mazarrón, Murcia)



Pau San Martín
(Lleida)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



Este año Nintendo decidió apostar fuerte por el ECTS, y por eso reservó uno de los espacios más grandes del show, y se montó un escenario a la medida de la cantidad y calidad de los juegos que iba a presentar. Y por si aún quedaban dudas, todo fue acompañado por la presencia de grandes personajes Nintendo, como el mismísimo Howard Lincoln, uno de los jefazos de Nintendo América.

ESTUVIMOS EN EL ECTS '98 Y ALUCINAMOS CON NINTENDO

La feria de Nin

Y como arropado por la fuerte presencia de la gran N, **el ECTS que vimos y "pateamos" se volvió mucho más Nintendo.** Algunas de las compañías estrella del sector **exhibieron más productos de N64 que nunca**, y además con una calidad envidiable. Los **Acclaim, Infogrames, Konami,** junto a los nuevos "invitados", no sólo mostraron todo su repertorio al completo, sino que además nos avanzaron interesantes novedades. Y mientras, **Nintendo desplegaba a bombo y platillo toda su artillería, encabezada por un «Zelda» casi, casi completo, y un espectacular «F-1 World Grand Prix»**, al tiempo que abría parte del stand a los títulos de todos sus licenciatarios. **Lo importante fue la máquina, y de allí salió por la puerta grande, vamos.** Por si no eran suficientes los «F-Zero X», «1080» y compañía, **toma también «Castlevania», «Quake II» o «Mission:Impossible».** En total, más de 100 monitores para que pudieras jugar a lo quisieras sin moverte del sitio. Muy inteligente.

Presentaciones estrella, aunque sin muchas novedades

De todas formas la feria no destacó excesivamente por el anuncio de grandes novedades. Suponemos que se trataba de enseñar al público y a la prensa cómo van todas las cosas que se anticiparon en el E3. Y por ese lado estamos más que satisfechos.

Nintendo fue la primera en "romper el hielo". **Su Zelda, a estas alturas ya más que una leyenda, se dejó jugar por primera vez en Europa.** Y uno tiene que decir que ni uno solo de los más de 10 cartuchos/monitores disponibles quedó libre un instante. El juego es absolutamente fantástico, y según nos comentaron ¡¡ya está terminado!! Nosotros pudimos jugar con la versión inglesa, que ya nos dejó fascinados. Ahora imagináoslo en español.

La Gran N también presentó **«F-1 World Grand Prix», que a nuestro juicio y el de otros muchos periodistas, fue el juego de coches (en consola) de la feria** (atentos que sale el 20 de septiembre); también



▲ ***F-ZERO X***
Jugable al cien por cien en versión PAL, y casi a punto para su estreno español. De lo mejorcito y más rápido del show.

tendo 64

Lee esto antes de nada: los mejores detalles del ECTS

Mis felicitaciones a Nintendo por los tres premios ECTS 1998 que le han concedido. Este año han rizado el rizo. **Premio al mejor juego de consola para «GoldenEye»,** cómo tira este cartucho (más de 50.000 copias vendidas aquí); **premio al desarrollador del año, para los RARE,** y que se ande con ojo la competencia que el que viene repiten; y **premio a la compañía del año, Nintendo,** ¿o es que esperabas oír otra?

Todavía estoy dando botes de alegría por haber podido ir este año al ECTS. **No me hubiera perdonado perderme las presentaciones "for the first time" de «Zelda» y «Castlevania 64».** Ahora ya sé lo que debo esperar de mi Nintendo 64...

Hubo alguna que otra compañía que decidió perderse tan importante evento. Sus razones tendrían. Lo digo por vosotros, **Electronic Arts.** Menos mal que Nintendo está en todo y exhibió en su stand vuestros **«Nascar 99», «Madden NFL 99» y «World Cup 98»,** que si no...

La "Special Presentation" de RARE tampoco la olvidaré tan fácilmente. Y eso que nos "colamos" ya empezada. Llegué a tiempo de alucinar con **«Jet Force Gemini» y «Perfect Dark».**

El tamaño SÍ importa. Digo que será porque cuanto más y mejor te vean, es porque mejor te va. **A Nintendo, por supuesto, y luego a Infogrames, a UBI, a Acclaim, no les tiene que ir nada mal.** Muchos metros cuadrados, muchas consolas, muchos cartuchos, muchos muñecos y, sobre todo, mucha gente...

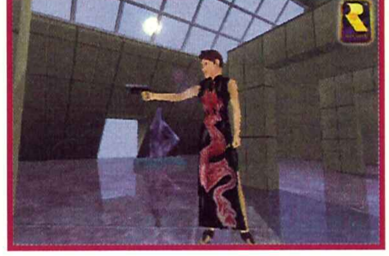
Vayamos al asunto de las chicas. Nintendo, ¡eh, Nintendo!, creo que hace falta algún "gancho" más espectacular para concentrar la atención del público. Ya que no tenemos a Larita, y aunque parezca que las chicas de «Fighting Force» se han pasado a nuestro bando, **no estaría mal que a Zelda le diese por posar algo más sexy... ¡O podemos desnudar a Bomberman!** Seguro que todo el ECTS hablaría de ello.

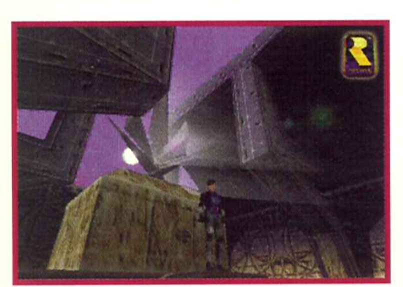
Esperando a Sigfrido Buttner, jefe de producto de Acclaim España, la media horita larga que se retrasó a nuestra cita, tuve una **interesante conversación con los chicos de Bit Managers** (recuerdos, Isidro). Los tíos andan liadísimos con proyectos de lo más guapo, como el **«Sylvester & Tweety»** que han diseñado para GB Color, o el **«Turok 2» especial Color que acaban de empezar.** Y ya les ronda por la cabeza la posibilidad de meterse en una licencia de N64. Ojalá.

Apuntaos ésta, que también es buena. Un cargo importante de Nintendo Japón, mano derecha de Miyamoto para más señas, me contó que esa misma semana acababan por fin con Zelda, y luego por lo bajini adelantó que Shigeru se ha metido en **¡¡20!! proyectos nuevos para N64, entre los que está «Mario 2».**

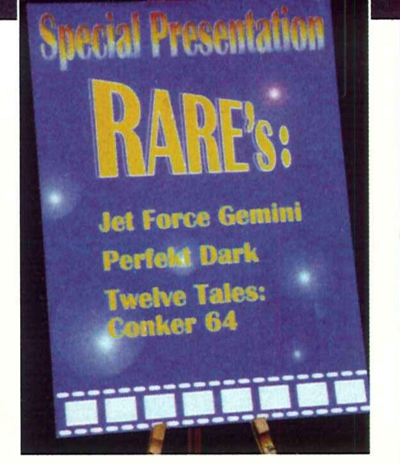
J.C.G.D.











PERFECT DARK
Sólo lo vimos en vídeo, ¡pero qué vídeo!, y ya sabemos que lo último de los RARE sobre el engine de «GoldenEye» huele a éxito.

«F-Zero X», por supuesto **«1080º Snowboarding»**, que por cierto fue de los más jugados, y luego pudimos ver el fabuloso **«Rogue Squadron»** de LucasArts. Aunque estaba lejos del 100%, ya se atisbaba un "shooter" impresionante, protagonizado como ya sabréis por los X-Wing y otras naves galácticas. Una noticia de última hora dice que **éste será el primer juego que empleará el famoso cartucho de expansión de memoria (4 megas).** Por resolución que no quede...

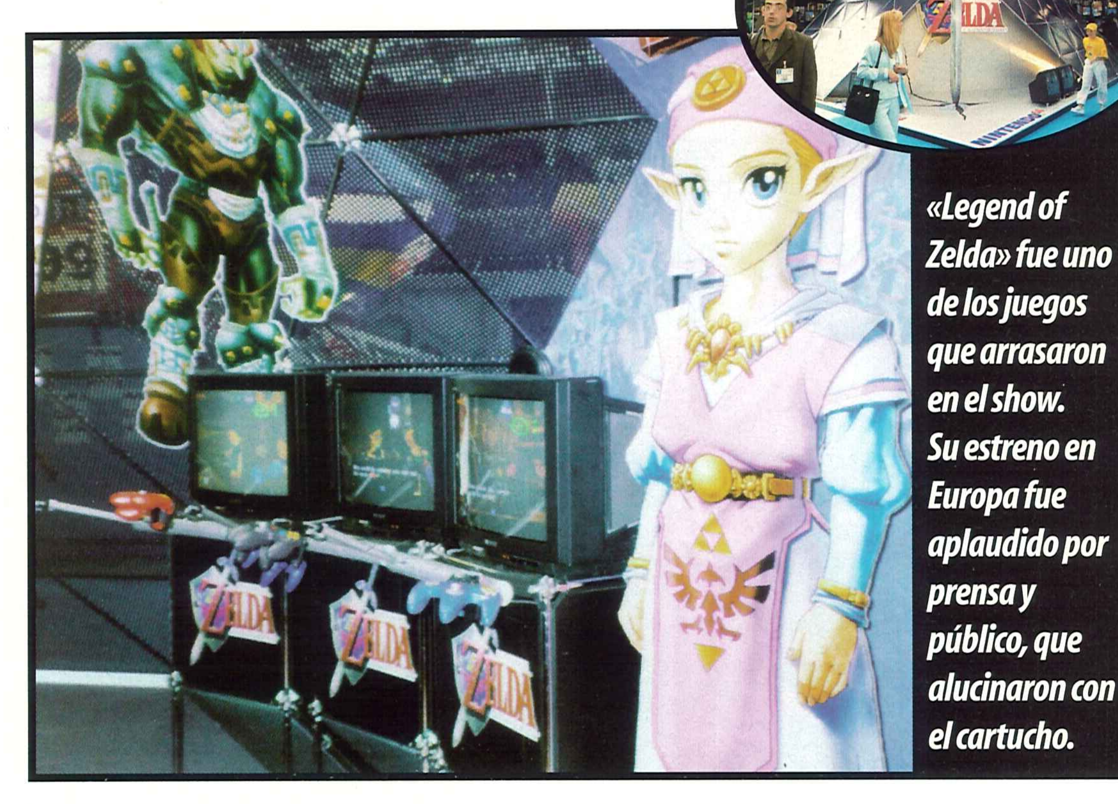
En hardware también hubo estreno de lujo. **Se presentaba en Europa la Game Boy Color,** y pese a no llegar acompañada de software específico (con 56 colores), **la máquina se llevó la atención de todo el público.** Fue otra de las "atracciones" que no paraba de recibir visitantes.

Más o menos como el show particular que se montó RARE. Sus nuevos proyectos aún no estaban jugables, pero para saciar nuestra sed de información "nos colamos" en una zona del stand donde **se proyectaba un vídeo con los ansiados «Twelve Tales: Conker 64», «Jet Force Gemini» y «Perfect Dark».** Los tres parecen muy avanzados, y ni qué decir tiene que serán de lo mejorcito que veréis a lo largo del año que viene para N64. **RARE está explorando nuevas técnicas de desarrollo,** con efectos de luz nunca vistos, y más texturas y polígonos que nunca en pantalla, así que ya sabéis qué esperar de sus próximas joyas.

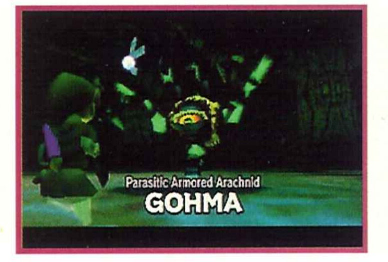
La feria de los licenciatarios

Más aplausos y bienvenidas. Ésta también fue **la feria de Konami.** Su título estandarte para este año, **«Castlevania 64», debutó en versión jugable en este ECTS.** Ni Japón, ni USA: **Europa vio nacer a «Castlevania».** Nuestro juicio: pues que a pesar de **estar sólo al 40% de desarrollo, adivinamos que será, junto a Zelda, el título más completo a todos los niveles** que seguramente podremos comprar este año (¡ojalá!). Impresionantes gráficos, los escenarios para alucinar, la animación del Belmont algo de otro planeta, en fin, que lo tiene todo.

La Gran K presentó también «Hybrid Heaven», sobre una eprom más o menos al 40%. Descubrimos otro titulazo, de un estilo gráfico



«Legend of Zelda» fue uno de los juegos que arrasaron en el show. Su estreno en Europa fue aplaudido por prensa y público, que alucinaron con el cartucho.











▲ ZELDA *(NINTENDO)*
El juego de todos los juegos. Y nosotros pudimos probarlo antes que nadie, y sorprendernos con el resultado final.



▲ BODY HARVEST *(GREMLIN)*
Un arcade muy prometedor. Estilo «Blast Corps» y diseñado a la medida de la máquina.

Banjo & Kazooie

El juego de 3D más increíble de todos los tiempos. Tan increíble, que creerás estar dentro.







Con Banjo & Kazooie
hemos revolucionado
el mundo del 3D,
creando el mejor juego
de aventuras y plataformas.
Si te gusta Super Mario,
seguramente alucinarás
con Banjo & Kazooie.
El único problema
será cuando tu madre
te regañe por
no estar en casa
a la hora de la cena.





www.nintendo.es

tirando a «Castlevania» y una **línea de juego muy, muy rolera, con combates a base de menús y mucha aventura.** Otros títulos que aparecieron jugables fueron **«Survivor»**, un arcade 3D que ya se presentó en el E3, **«Rakuga Kids»**, un juego de lucha muy peculiar, **«Holy Magic Century»**, "ex-Quest 64" y lanzamiento en breve por estas tierras, y luego los **«ISS 98»**, **«GASP»...**

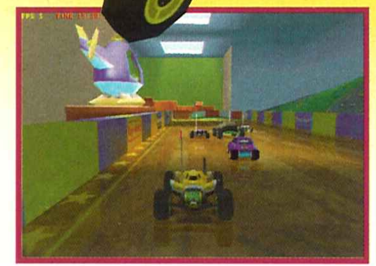
UBI, que anda muy fuerte en Nintendo, propuso también presentaciones de lo más interesante. Ya sabéis lo pesados que nos hemos puesto con lo de **«Rayman 2»** y **«Tonic Trouble»**, así que nos hizo bastante ilusión **disfrutar de ambos en vivo y en directo. «Rayman 2» nos dejó un buen sabor de boca,** aunque habrá que esperar a febrero del 99 para paladearlo como Dios manda. «Tonic Trouble» llegará antes, en diciembre, aunque la verdad es que lo hemos visto más verde que lo de Rayman. La compañía francesa aprovechó para avanzarnos el lanzamiento de un **nuevo juego de Fórmula 1 llamado «Monaco Grand Prix Racing Simulation». Estará listo en febrero del 99,** y parece que promete.

Bajo el peso de «Turok 2»

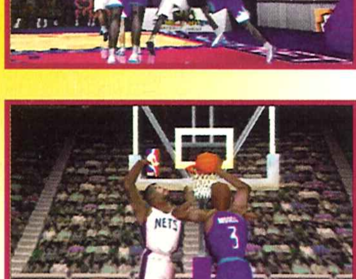
Otra de las grandes que lo demostraron fue **Acclaim. Su «Turok 2» estaba en todas partes,** más a lo "bestia" que nunca. La versión para el ECTS estaba casi al 100%, y corría muy rápida, en alta o baja resolución (a elegir) y con todas las armas (y zooms) a nuestra disposición. A «Turok» le acompañó **«Shadowman»**, más la presencia estelar de sus responsables de desarrollo (Iguana UK: Mr. Falcus, Mr. Phipps y Mr. Miller). La **versión N64 se estrenaba jugable, aunque tan verde** que prácticamente no nos dejó hacer nada. Al menos lo que vimos resultó bastante, bastante prometedor. Luego nos pasamos por la línea deportiva de Acclaim, que lucía como máxima novedad una eprom de **«NBA Jam '99»**. También estaba lejos del 100%, pero por lo menos nos dejó saborear una **técnica de motion capture impresionante,** que ofrecía basket de verdad, y unos buenos modos de simulación.

Por último, Acclaim nos anunció la llegada de **«Revolt»**, un alucinante

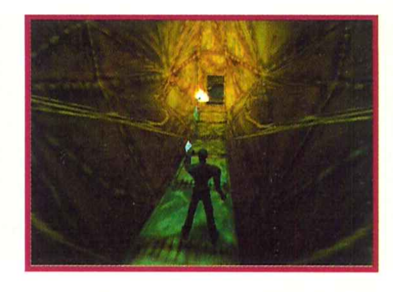




▲ REVOLT *(ACCLAIM)*
Un juego de carreras superoriginal, protagonizado por coches de radiocontrol.



▲ NBA JAM '99 *(ACCLAIM)*
El basket de Iguana ya se mueve. Y es todo un prodigio de técnica y animación.





▲ SHADOWMAN *(ACCLAIM)*
Un fuerte arcade de acción. Serio, oscuro, espectacular, os va poner los pelos de punta.





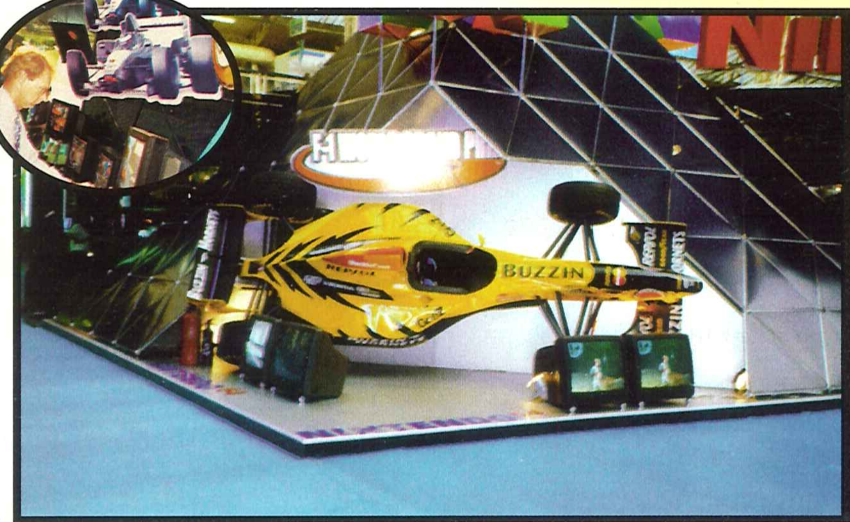
▲ N. CREATURES *(KALISTO)*
Poco a poco los desarrolladores europeos se animan a hacer grandes cosas en N64.







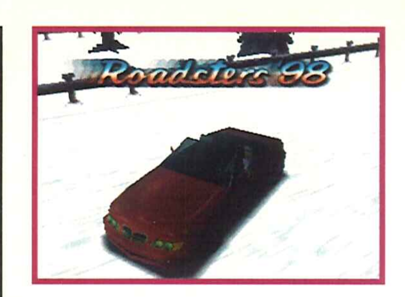
▲ FIGHTING FORCE *(EIDOS)*
Esta exquisita pinta "poligonal" lucía el fenomenal arcade de lucha de Core.

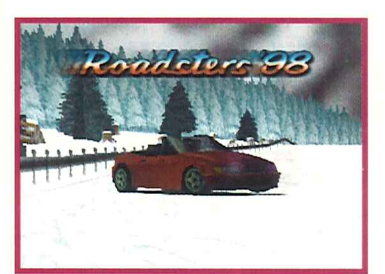


«F-1 WGP» fue otra de las atracciones de la Gran N. Por si el "cartucho" no fuera suficiente, un bólido de verdad se encargaba de arroparlo. El impacto fue bestial.



El título de Infogrames se presentó a bombo y platillo. La casa gala también exhibió sus últimas joyas para N64: hablamos de «Starshot» y «V-Rally '99»

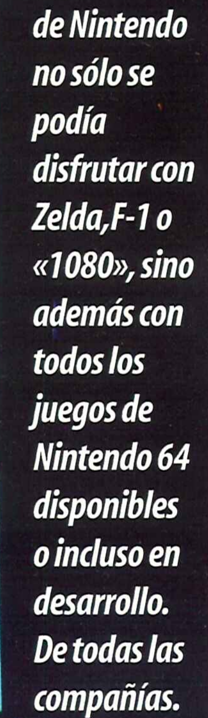








▲ **ROADSTERS '98** *(TITUS)*
El nuevo juego de coches de Titus es rápido, espectacular y sobre todo muy realista.



En el stand gigantesco de Nintendo no sólo se podía disfrutar con Zelda, F-1 o «1080», sino además con todos los juegos de Nintendo 64 disponibles o incluso en desarrollo. De todas las compañías.

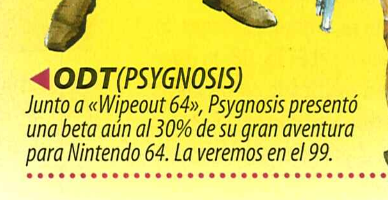




▲ **CASTLEVANIA 64** *(KONAMI)*
La primera vez que se presenta jugable. Estaba al 40%, pero a nosotros nos pareció una delicia. Al 100% será increíble.







◄ **ODT** *(PSYGNOSIS)*
Junto a «Wipeout 64», Psygnosis presentó una beta aún al 30% de su gran aventura para Nintendo 64. La veremos en el 99.

arcade de coches de radio-control, muy, muy jugable y endiabladamente divertido. Está previsto para mediados del año que viene.

Hablemos ahora de **Psygnosis,** que ya sabéis que se ha estrenado en el mundo Nintendo con dos nuevos juegos: **«Wipeout 64», el arcade de carreras de naves futuristas, y «ODT», una superaventura** que ha empezado a dar sus primeros pasos. Pudimos echar un ojo a las primeras pantallas de la versión N64, y aunque aún queda por hacer, la cosa desde luego promete.

Los nuevos, a escena

Otra promesa incipiente, también con un grupo que se estrena en Nintendo, era el **«Nightmare Creatures» de los chicos de Kalisto** («El Quinto Elemento»). Se trata de la versión a 64 bits del montruoso juego de aventuras/combate que salió para PSX. Muy, muy bueno. La misma opinión para el **«Body Harvest» de Gremlin,** un arcade estilo «Blast Corps» en el que pilotaremos un montón de vehículos, viajando por el tiempo con el objetivo de liquidar alienígenas.

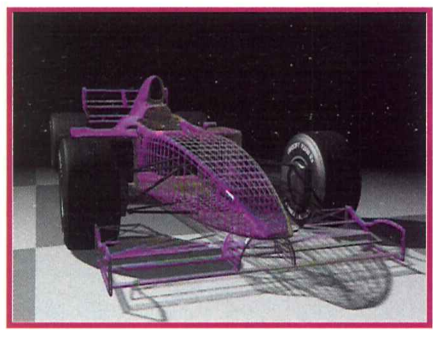
Y más que una promesa es el «**Micromachines 64 Turbo**» de los **Codemasters.** También estuvimos probándolo y descubrimos la jugabilidad de siempre unida a unos gráficos espectaculares y un modo multijugador irresistible.

Siguiendo con las "realidades", **Infogrames** mostró sus tres nuevos y aplastantes juegos, de los que ya os hemos hablado sobradamente: **«Starshot», «Mission:Impossible» y el delicioso «V-Rally»,** también sin duda otro de los juegos de la feria. Otros arcades de coches que teníamos ganas de "testear" eran **«Top Gear Overdrive»,** la segunda entrega del «Top Gear Rally» de **Kemco,** que jugamos en el stand de Nintendo y nos impresionó de lo lindo; y **«Roadsters 98», el proyecto de TITUS** sobre la base de «Lamborghini», con los coches descapotables más impresionantes del mercado **(BMW Z3, Mercedes SLK...)** en el papel protagonista.

Todo esto es, a grandes rasgos, lo que se movió en el **ECTS '98, la que muchos han calificado como mejor feria de todos los tiempos.** Por algo será..., ¿quizá por la presencia estelar de Nintendo?



Otro de los estrenos de lujo del show: la Game Boy Color. Todo el que quiso pudo alucinar con la nitidez y el colorido de la nueva pantalla diseñada por Nintendo.





MONACO GP *(UBI)*
Será el gran rival del «F-1 WGP» de Nintendo, y una prueba de que en el 99 también se lanzarán buenos juegos de coches.





MICROMACHINES *(CODEMASTERS)*
Por fin jugamos con uno de los arcades de carreras más divertidos de todos los tiempos.



RAYMAN 2 *(UBI)*
Otro de los grandes protagonistas del show. La versión N64 estaba jugable y bastante más adelantada de lo que nos temíamos. Y muy, muy buena.

V-Rally '99

PRESENTACIÓN EN FINLANDIA

Rally 1000 Lagos

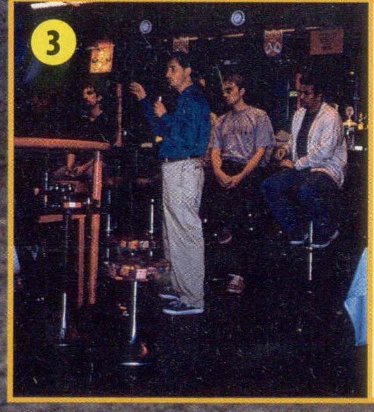
Infogrames no podía haber elegido mejor escenario para la presentación de su nuevo «V-Rally» para Nintendo 64, que una de las pruebas más emblemáticas del Campeonato del Mundo: el Rally 1.000 Lagos. Hasta Finlandia, ¡sí, FINLANDIA!, nos fuimos, para vivir las emociones de esta prueba y, entre los coches más rápidos y los pilotos más habilidosos, descubrir el mejor juego de rallys del momento. Ahora te contamos cómo transcurrió nuestro inolvidable viaje.

1

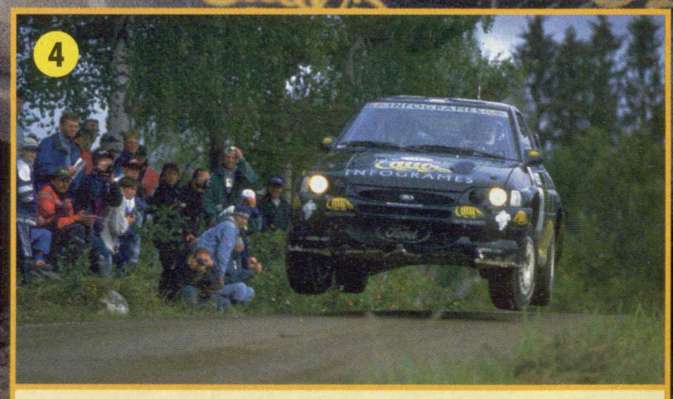

«V-Rally ´99». *El quiz de la cuestión. Aquí pudimos probarlo, sobre una eprom casi al 100%. Simplemente impresionante.*

2


Lo jugamos todos. *La presentación estuvo bien montada. Infogrames puso a nuestra disposición al menos 20 consolas, cada una con su correspondiente «V-Rally ´99».*

3


Stéphane Baudet. *El líder de Eden Studios, grupo de desarrolladores de «V-Rally ´99», predicó las excelencias del juego, y nos descubrió algunos secretos sobre el proceso de programación. Monsieur Baudet estuvo rodeado por varios miembros de su equipo, y por la flor y nata de Infogrames.*

4


Y por fin, el rally. *Y Vatanen, con su Escort WRC patrocinado por «V-Rally», demostró que no le falta talento para correr muy rápido.*





Aprovechando la circunstancia de que Vatanen y su Ford andaban por allí, los chicos de Infogrames y Eden no perdieron la oportunidad de posar junto a ellos.

Finlandia es tierra de bosques, de lagos, también de vodka y, cómo no, de pilotos de rally. De Vatanen, Kankkunen, Makinnen y otros "nen" (no, Sainznen no es de por allí) que manejan como nadie el cóctel barro + velocidad + coches de 200 CV. **El 1.000 Lagos es el acontecimiento deportivo más importante del país.** Cuando llega el 21 de agosto, Finlandia entera se traslada a los **bosques de Jyväskylä, la ciudad donde se celebra el rally** (situada en el centro del país), para vibrar con la prueba más dura y espectacular del campeonato.

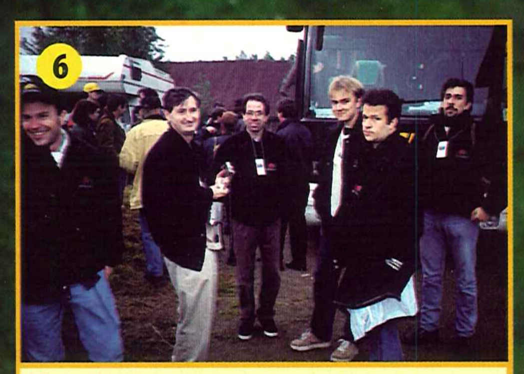
Este año había además algo especial en el rally. **Volvía Ari Vatanen a "casa", y lo hacía de la mano de un Ford Escort WRC patrocinado por «V-Rally».** El espectáculo prometía. Vatanen, campeón del mundo de rallys, un auténtico dios en Finlandia, se encargaba de hacer volar el último juego de Infogrames, **«V-Rally», que se presentaba en sociedad rompiendo todos los moldes.** Nosotros saboreamos la carrera desde la curva más espectacular de uno de los tramos. Primero oímos su rugido, instantes después un bólido de color negro, que lucía exclusivamente «V-Rally» en su carrocería, despertaba el aplauso de un público al que no se le escapó quién pilotaba esa nave. **Corrió rápido Vatanen,** tanto que incluso llegó a ponerse entre los 10 más veloces (aunque luego el coche hizo crash...)

El 1.000 Lagos pasó (ganó Makinnen, segundo el Corolla de Sainz), y el espectáculo se trasladó al **Rally Center "Ari Vatanen",** una escuela de pilotos promovida por Vatanen y situada en la **ciudad de Tuupovaraa,** cerca de la frontera rusa. Ahí pudimos probar de nuevo el juego, del que por cierto tenéis un completo adelanto en estas páginas, y ahí sucedió algo que difícilmente olvidaremos: **fuimos improvisados copilotos de Vatanen** durante los cinco minutos más excitantes de nuestras vidas. ¡Cómo pilota este hombre! Por eso ha **trabajado junto a Eden Studios en el desarrollo del juego.** Ha llevado la parcela técnica y se ha encargado de **imprimir realismo a la conducción.** Su estilo es único. Pronto lo veréis. Nosotros ya lo hemos probado. En el juego y en la realidad. Yo me quedo en Finlandia, a ver si Ari me da unas cuantas vueltas más, y luego me enseña a pilotar.

El 1.000 Lagos es el evento deportivo del año en Finlandia. La gente vibra con los coches y pilotos, sobre todo con Ari Vatanen, que corrió con un Escort de «V-Rally».



Pero rompió. Vatanen llegó a estar entre los 10 mejores tiempos, pero le dio tanta caña al coche que al final se rompió.



Una fiesta. Vivir un rally a pie de pista fue increíble, como reflejan las caras de la gente de Eden.

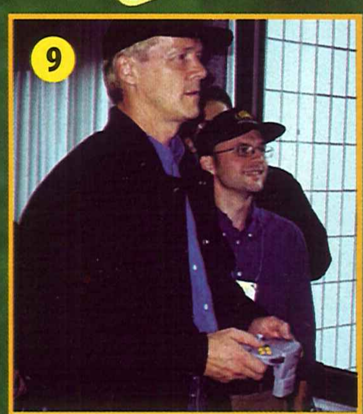




En boxes. Nos metimos hasta la cocina de Ford para compartir con el equipo la tensión del rally.

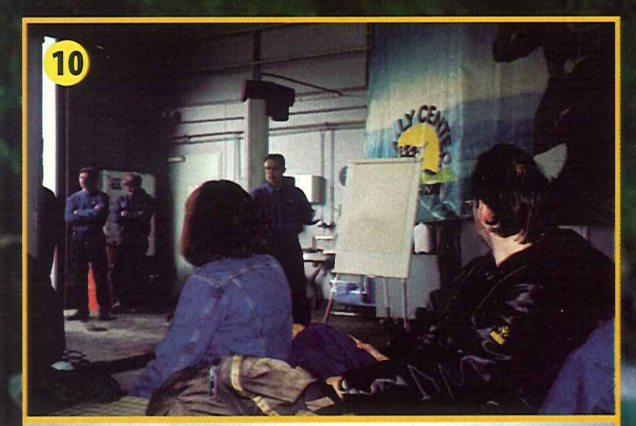


Vatanen. Dio una rueda de prensa para hablar de sus funciones en el desarrollo del juego, y de paso comentar qué pasó con su Ford Escort.



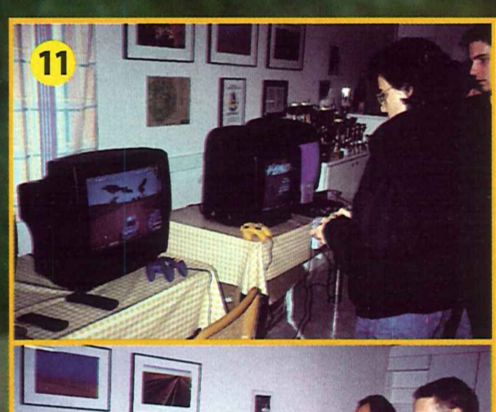
A jugar. Aún no le ha cogido el tranquillo del todo, pero digo yo que más de 22 años metido en los rallys serán suficientes para dominar el juego que él ha ayudado a hacer.






La escuela de Tuupovaraa. El último día de viaje nos plantamos en el Rally Center de Ari Vatanen. Una escuela de pilotos, perdida en mitad del bosque, donde aprendimos el arte del derrape y manejamos uno de esos coches que ves arriba.

Durante cinco minutos nos convertimos en improvisados copilotos de Vatanen, y surcamos el circuito de su "rally center" a toda velocidad.




Aún más «V-Rally». Una de las salas del Rally Center se convirtió en improvisada "sala V-Rally", y todos pudimos disfrutar con el juego de nuevo. Desde los chicos de Infogrames, hasta el personal de la escuela. Un cartucho que levantó pasiones.



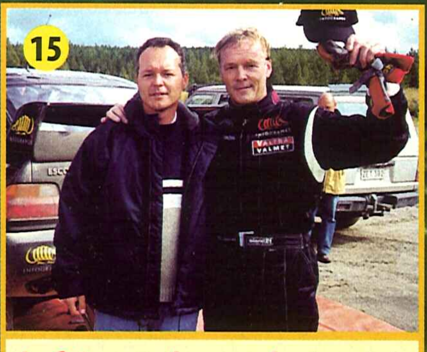
Vatanen en acción. El Escort de «V-Rally», con Vatanen a los mandos, apareció radiente y listo para darnos la gran sorpresa.



¡¡Estamos dentro!! Y la sorpresa era copilotar el coche de Ari. En un circuito de pruebas sinuoso, con saltos, mucho barro, pinos a ambos lados de la estrecha pista y un lago en el centro. Las condiciones ideales para que Ari Vatanen demostrara su talento.



Prueba superada. La "carrera" duró... ¿un minuto, dos, tres? Ni idea, pero fue un viaje relámpago, algo increíble.



La foto con el campeón. Después de verle en plena acción, pilotando el Escort a tope de vueltas, no pudimos por menos que hacernos una foto con él. Con el campeón.



Qué hospitalidad. El fin de fiesta fue en casa del hermano de Ari. Cerca de la escuela, en una preciosa casa de madera, los Vatanen nos agasajaron con una cena de aúpa. Un lujo que nunca olvidaremos.





Nuestro turno. Pero el viaje aún nos tenía reservadas unas cuantas sorpresas. Ahora nos tocaba a nosotros pilotar un coche de rally. No, no era el Ford de Vatanen, pero estos "clásicos" no andaban nada mal y además hacían unos derrapes totales.

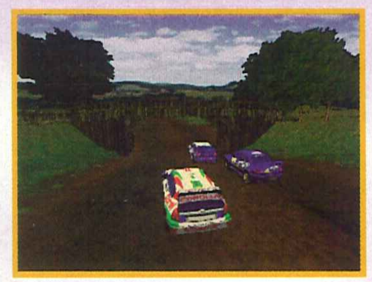
Posiblemente «V-Rally», el juego, no consiga alcanzar la sensación, el hormigueo en el estómago, de pilotar un coche de rally, pero sin duda es el juego que más se acerca a esta experiencia.



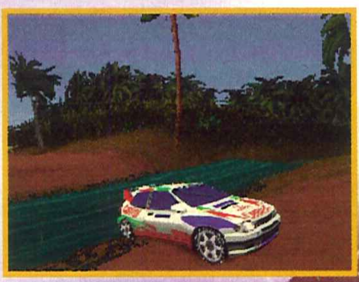
Abróchate el

Esta explosiva presentación que acabamos de contarte estuvo más que nunca a la altura del juego. «V-Rally '99» se adivina como el programa de coches definitivo. Juzga por ti mismo. Aquí tienes las primeras pantallas y los detalles que conocemos sobre él.

Incluso **el sonido de cada coche será diferente,** así que imagínate el resto. El resto es que los desarrolladores han trabajado en colaboración con los fabricantes de coches para que las características de cada auto queden reflejadas en el juego. Eso es realismo, justo lo que nos espera en la última versión de «V-Rally» que muy pronto, a principios de noviembre, verá la luz. **Doce vehículos,** entre WRC y kit-car, se pondrán a nuestra disposición para disputar los **40 tramos de rally** que incluirá. Habrá tres modos de juego (**campeonato, arcade, time trial**), opción para dos jugadores simultáneos y posibilidad de **pilotar de día o de noche.** Muchas cosas además han evolucionado desde la entrega de PSX. El aspecto gráfico da mayor sensación de solidez en N64, y la dinámica es **más real, pero asequible al mismo tiempo.** Como el control... Pero no te preocupes, que tendremos tiempo de hablar de todo esto en el próximo número...



El aspecto de los gráficos es impresionante. Tanto el decorado como los coches dan sensación de solidez.



El apartado de los coches es muy completo. Incluye los modelos reales que compiten este año.



La niebla tiene esta vez su justificación: estamos en el RAC inglés, y se trata de dar ambiente.



Quizá lo que más destaque de esta versión sea la jugabilidad, más afinada que en el original.



Tierra, asfalto, saltos, trompos...los circuitos serán tan variados como los de un rally de verdad.



Ya comprobaréis que estamos ante el juego de coches que mejor ha sabido captar la atmósfera de un rally.



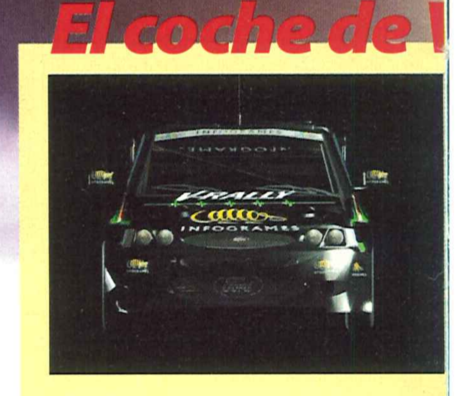
La opción de repetir la carrera, muy de moda últimamente, viene de serie en «V-Rally '99». El juego de cámaras y los gráficos te dejarán alucinado.



«V-Rally '99» ha evolucionado en realismo. Por ejemplo, todos las características de los coches se corresponderán con el modelo real.

«V-Rally '99» te sorprenderá por la increíble sensación de velocidad que ofrece, a pesar de los polígonos y las texturas que debe mover el engine.

El coche de V



cinturón porque llega V-Rally '99



"WRC" y Kit cars

SUBARU IMPREZA WRC

CITROËN XSARA KIT CAR

OPEL ASTRA KIT CAR

Los "WRC", world rally car, son las estrellas de la competición. Son modelos que exteriormente parecen de serie, pero disfrutan de un motor revolucionario. Hablamos del Corolla, el Lancer de Mitsubishi, Subaru, y Escort. **En el juego estarán estos cuatro WRC oficiales.**

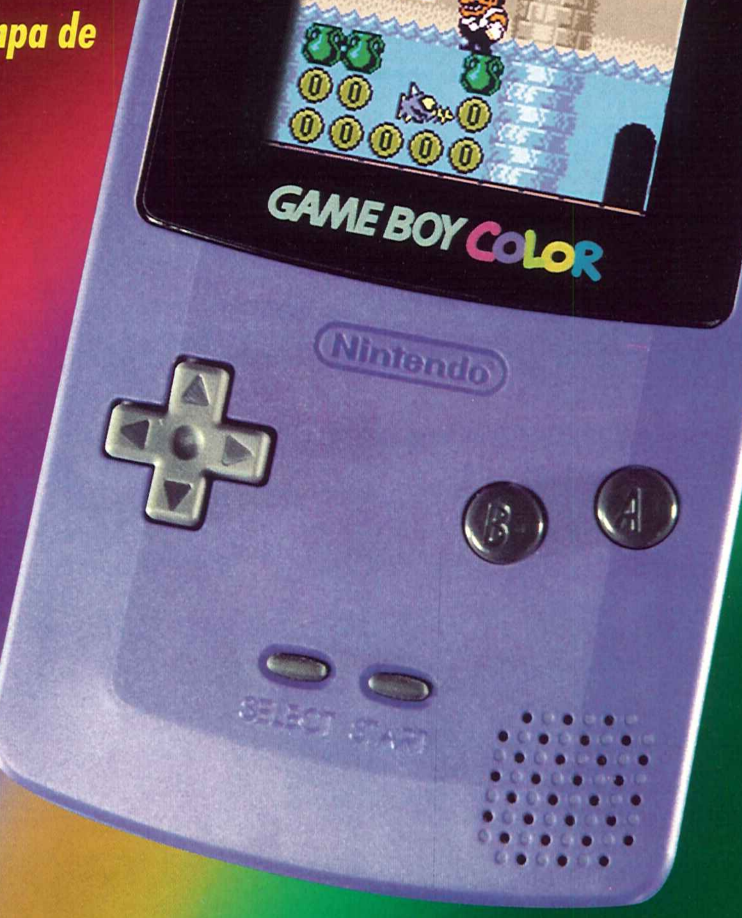
Los "kit car" son algo menos potentes y no tan revolucionarios en su aspecto. Aquí pilotarás **ocho de ellos**, incluidos el nuevo Astra, el Hyundai Coupe...

Vatanen

El coche que tienes a la izquierda es un ***Ford Escort WRC oficial. Lo pilotó Ari Vatanen durante el 1.000 Lagos,*** *bajo el patrocinio exclusivo de* ***«V-Rally '99». Nos han comentado que estará en el juego, pero como coche oculto. Y sólo tú y tu Nintendo 64 podréis deleitaros con la potencia de esta máquina*** *y con la satisfacción de conducirlo en exclusiva. Por la parte gráfica, ya ves, a veces la tecnología hace milagros...*

Confirmado: GAME BOY COLOR en noviembre

Ya falta muy poco para que vuestros sueños se hagan realidad. Porque está previsto que a finales de noviembre, Nintendo España ponga en circulación el último milagro tecnológico de la gran N. La nueva Game Boy Color, la máquina más esperada por los jugones de medio mundo, ya está en la rampa de salida. Aquí tienes los primeros datos.



Esta es la portátil que revolucionará los videojuegos

TE ANTICIPAMOS LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE GAME BOY COLOR

•PROCESADOR:
Z80 a 8 Mhz, con dos modos de proceso: single (4 Mhz) y doble (8 Mhz). Ha sido diseñado por Sharp.
•VÍDEO:
Pantalla LCD capaz de mostrar 10, 32 ó 56 colores simultáneos. La paleta es de 32.000 colores.
•RESOLUCIÓN:
160 X 144 a 56 colores. 320 X 288 a 24 colores.
•BATERÍA:
2 PILAS AA. Adaptador a corriente.
•DURACIÓN:
Más de 20 horas.
•MEMORIA DE LOS CARTUCHOS:
Entre 1 y 8 Mbit para los juegos compatibles con GB normal. De 8 a 32 para los que usen el modo "doble" del procesador.

LOS SEIS PRIMEROS JUEGOS... Y LOS QUE VENDRÁN DESPUÉS

*•Tal y como **anunció Nintendo en el ECTS**, estos serán los seis primeros **títulos en color** que saldrán para la nueva máquina:*
Quest for Camelot
Pocket Tales Conker
Harvest Moon
New Tetris
Pocket Bomberman
Game & Watch Gallery 2

•Y, a continuación, está prevista la llegada de todos estos:
Turok 2 (Acclaim)
Sylvester & Tweety (Infogrames)
Shadowgate (kemco)
Top Gear Pocket (Kemco)
Spawn (Konami)
NBA Jam 99 (Acclaim)
Wario Land 2 (Nintendo)
Zelda (Nintendo)...

4,10,32 ó 56 COLORES EN PANTALLA

__Nintendo Japón__ ha publicado estas imágenes de __«Wario Land 2»__ en Internet para que veamos los __diferentes modos de color de la nueva Game Boy.__ A la derecha podéis observar cómo se verá en la nueva pantalla un juego normal, de los clásicos. __Presentará entre 4 y 10 colores,__ y nosotros podremos elegir diferentes paletas. __Si el cartucho incluye la opción GB Color,__ se verá como en la pantalla de la izquierda. Mostrará __hasta 32 colores simultáneos,__ pero al tiempo __será compatible con la Game Boy normal.__ Como le ocurre a «Wario 2».





LA NUEVA GAME BOY COLOR REÚNE LOS INGREDIENTES NECESARIOS PARA ARRASAR: POTENCIA, TECNOLOGÍA, MUCHÍSIMOS JUEGOS Y BUEN PRECIO.



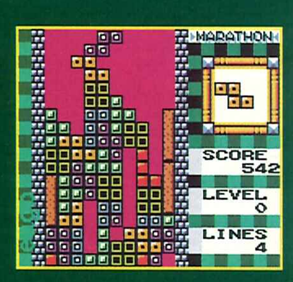


El tamaño de la nueva Game Boy será muy similar al de la Pocket. Las únicas diferencias estarán en el redondeado diseño y, una vez en funcionamiento, en la pantalla multicolor.

La **nueva Game Boy Color es, asómbrense, tan pequeña y manejable como la Game Boy Pocket.** De hecho el tamaño es prácticamente el mismo, y sólo el **diseño, más redondeado,** y el espacio destinado a las pilas, las diferencia externamente. **Por dentro, claro, la tecnología ha evolucionado muchísimo.** Especialmente la que da vida a la **nueva pantalla en color, un display LCD capaz de presentar 56 colores simultáneamente de entre una paleta de 32,000.** Y todo con una **nitidez y una resolución muy por encima de lo que ofrecía la Pocket.** Con más brillo para jugar dentro de casa, y asegurando una visibilidad perfecta cuando estés en plena calle.

Pero el milagro tecnológico no pasa sólo por la nueva pantalla, sino además por la forma de "alimentarla". La **GB Color funciona con dos pilas AA, de las normales y corrientes, que garantizan más de 20 horas** seguidas de juego. Impresionante. Y esa es la impresión que causó en su **debut europeo, en el reciente ECTS londinense.** Nintendo desplegó su artillería para presentar el nuevo hardware, y la expectación (y la aceptación del ingenio) fue bárbara.

Hablando del software, os debe quedar claro que la **GB Color es absolutamente compatible con todos los juegos disponibles para Game Boy.** De hecho **la nueva máquina aceptará tres tipos de cartuchos.** A saber: los **juegos "originales", los de siempre, aparecerán en GB Color con entre 4 y 10 colores** (tipo Super GB); luego están los cartuchos que mostrarán hasta **32 colores en GB Color**, y además funcionarán en la GB normal; y por fin tenemos los **cartuchos diseñados exclusivamente para el nuevo hardware, con 56 colores.**



Nintendo lanzará la nueva consola a finales de noviembre. Junto a ella, llegarán seis nuevos juegos que explotarán sus posibilidades. Y apuntad que el precio será superatractivo, porque **según nuestras noticias se están barajando cifras que rondan las 13.000 pta.** Estad al loro, seguiremos informando...



El guerrero de tu Nintendo 64

¿El mejor juego del año? Bueno, aquí podrás descubrirlo por ti mismo. Porque te hemos preparado un gigantesco reportaje con las últimas imágenes , datos y rumores, que nos han contado los chicos de Iguana sobre la "bestia" que, según lo previsto, "despertará" en noviembre.

En su frenética carrera por convertirse en el mejor arcade 3D de la Historia, y también por quitarle a Zelda su aureola de "number 1", «Turok 2» **está explotando al límite las posibilidades, incluso las desconocidas, de Nintendo 64.**

El primer plato fuerte que aun no conocíais es que finalmente **llegará en la eprom más grande de todas, una de 256 megas** como la que se prepara para la Link. Ni os imagináis lo que se puede hacer con semejante capacidad. Entre otras cosas, una con la que todo el mundo especulaba en el ECTS, donde fue uno de los triunfadores: el **modo de alta resolución.** Parece claro que viviremos las nuevas aventuras de Turok en **formato 480 X 360.** Lo que no es tan seguro es si **nos exigirá un cartucho de expansión** o vendrá de serie en las opciones (nosotros hemos jugado también en modo "normal").

Ya veis que Acclaim la ha emprendido con la **revolución tecnológica. Es el caso del nuevo engine 3D** que dará vida al juego. Ha logrado que la niebla desaparezca casi por completo, y buena prueba será el primer nivel, con una entrada realmente sorprendente: cañones escupiendo fuego y parte de la ciudad aún en llamas. Notaréis también que **nuestra movilidad ha aumentado,** como la suavidad de todas las acciones, y enseguida os daréis cuenta de que, a pesar de todo, la **mejor tarjeta de presentación de Turok es una atmósfera densa y brillante** en la que sentís que de verdad están ocurriendo cosas en ese gigantesco mundo.

Otro de los puntos fuertes es el **de las armas.** Este capítulo nos ha impactado especialmente, tanto por la maestría a la hora de simular efectos como el del lanzallamas, por ejemplo, como por la crudeza de alguna de las acciones: el Cerebral Bore "limpia" la cabezota de nuestros enemigos en un abrir y cerrar de ojos. Incluso bajo el agua podremos emplear un harpón y unos misiles estilo submarino.

El modo multijugador, con varios retos nuevos para cuatro jugadores (aún sin concluir) despertará también vuestros instintos. ... Si es que no los tenéis bien despiertos después de leer esto...



Una de las armas nos permitirá iluminar recintos oscuros, y de paso alucinar con los efectos dinámicos de luz. Las avispas son otra cosa...



El arsenal de Turok 2 es simplemente impresionante. Tanto la capacidad, potencia y "creatividad" de las armas, como su aspecto físico. Ahí tenéis.



La animación y el aspecto de algunas de las criaturas son extraordinarios, y sirven para elevar la tensión y el realismo que el juego presenta de manera abundante.

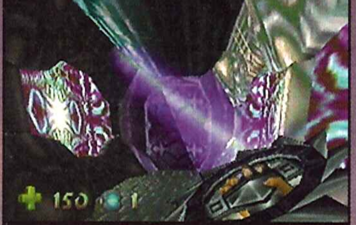


En cada uno de los seis mundos, nos moveremos por escenarios muy diferentes.

Turok nos exigirá más que nunca reflejos y nervios de acero. El riesgo se ha multiplicado por dos.



El trabajadísimo nivel de detalle se dejará notar hasta en las cajas de munición.



Este arma es una especie de boomerang sanguinario capaz de acabar con cualquiera.



Los teletransportes comunicarán distintas zonas de la misma fase entre sí.

Hola Turok, soy Adon...









... Los "Antiguos" de Lost Land me han confiado la **misión de ayudarte en tu aventura para detener a Primagen.** Como sabrás, él **quiere destruir los seis totems de energía** que le mantienen prisionero dentro de su nave. Si lo consigue, será liberado, y una onda descontrolada de energía barrerá el Universo. ¡Debes detener a Primagen, Turok! **¡Protege los totems a toda costa!** Me encargaré también de **informarte sobre cada nivel: cómo es y qué tienes que hacer,** y te daré objetivos adicionales a medida que vayas avanzando.

COSAS QUE TE SORPRENDERÁN









LA POTENCIA DEL ARSENAL DE TUROK

El armamento de Turok es uno de los aspectos más interesantes del juego. La **espectacularidad y eficacia de las armas** os van a dejar boquiabiertos, y disparando por el puro placer de ver los efectos. Hay unas cuantas armas que destacan, ya sea por su voracidad o por el tratamiento gráfico. Un ejemplo de esto último es el **flamethrower**, un lanzallamas bestial, muy parecido al que usaba la Ripley en «Aliens». Y en cuanto a la contundencia, tenemos el **"Razor Wind"**, capaz de trocear el cuerpo de los enemigos, el **"Cerebral Bore"**, que extrae el cerebro de los reptiles, o el detonador que se activa al paso de los bichos.

COSAS QUE TE SORPRENDERÁN





LOS EFECTOS DE LAS FLECHAS

No queríamos pasar por alto este detalle de las flechas, porque es uno de los que más nos ha llamado la atención del juego. Y el caso es que no es nada del otro mundo, simplemente que cuando lancéis las flechas, si luego os acercáis al cuerpo del enemigo o a la pared donde hayan caído las veréis allí, tambaleándose, cimbreando, y no desaparecerán hasta pasados unos cuantos minutos. Lo dicho, simple pero muy efectista. Y el juego estará a rebosar de cosas como ésta.



Más os vale andaros con ojo y no perderos ningún ítem, porque los vais a necesitar.



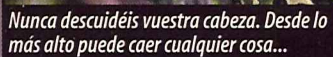
Tras esta especie de madrigueras aliens se esconden cargas explosivas y muchos bichos.

La mejor tarjeta de presentación de «Turok 2» seguirá siendo su atmósfera absorbente, aumentada esta vez con una banda sonora y unos FX soberbios.



A diferencia del primer Turok, en éste no habrá enemigos humanos. De los otros, bichos, os encontraréis una buena variedad de especies. Cada una dotada con una inteligencia artificial diferente.





Nunca descuidéis vuestra cabeza. Desde lo más alto puede caer cualquier cosa...



Cuando utilicéis el arco, aparecerá un punto de mira y podréis hacer un zoom al objetivo.



La inteligencia artificial ofrecerá distintas posibilidades de actuación a cada enemigo. Los simples huirán de vosotros, y los más complejos tratarán de esconderse.



Para mayores de edad







La violencia será uno de los puntos conflictivos de «Turok 2». Debe quedaros claro que el juego es de línea seria, para adultos, porque aunque **se podrá cambiar el color de la sangre, a un verde más recatado,** lo cierto es que algunas de las escenas serán impactantes, demasiado para los más jóvenes.



Sentiréis en vuestras carnes la tensión de cada escena gracias al Rumble Pak.



Los enemigos más listos os bombardearán con sus lasers. Lo mejor será ocultarse.



Desde esta azotea la vista es fabulosa. Fijaos en el nivel de detalle de los escenarios.



El diseño de algunos decorados, en especial de las últimas fases, será delirante.



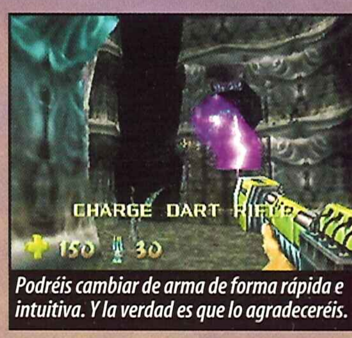
Antes de adentrarnos en lugares oscuros, aseguraros de que la zona está limpia.



Las innovaciones gráficas de T2 incluirán cosas como las dobles transparencias.



Este tipo de bichos atacará siempre en masa. Ya podéis elegir el arma adecuada.

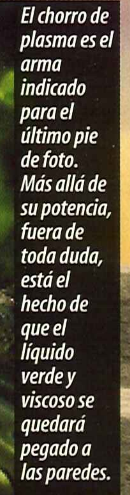


Podréis cambiar de arma de forma rápida e intuitiva. Y la verdad es que lo agradeceréis.



La muerte nunca sienta bien, pero ya que vamos a caer, mejor hacerlo frente a éste.





El chorro de plasma es el arma indicado para el último pie de foto. Más allá de su potencia, fuera de toda duda, está el hecho de que el líquido verde y viscoso se quedará pegado a las paredes.



Vaya comienzo

Desde la intro se puede paladear que este **nuevo Turok será más fiero, espectacular, vibrante y violento que la primera entrega.** El "lagarto" de Iguana responde esta vez a las agresiones. Todo un vacile.

COSAS QUE TE SORPRENDERÁN







LA FIEREZA DE LOS MONSTRUOS

Pues sí, habéis encontrado la horma de vuestro zapato. **Aquí los enemigos no se andarán con chiquitas. Estos monstruos son inteligentes**, o casi, y tienen un instinto agresivo que no dudarán en poner en práctica cada vez que aparezcáis por allí. Los habrá más altos, más gordos, más feos y hasta más cobardes, pero todos tendrán una cosa en común: **su fiereza.** No se conformarán con atacar, **querrán destruiros a toda costa, haceros añicos.** Reptiles o insectos. Lo mismo da. Os atacarán con crueldad. Con artillería o sin ella, pero a la yugular. Así han sido diseñados, y así se comportarán en el juego. Nunca habéis visto nada igual.

«T2» en Game Boy Otra revolución

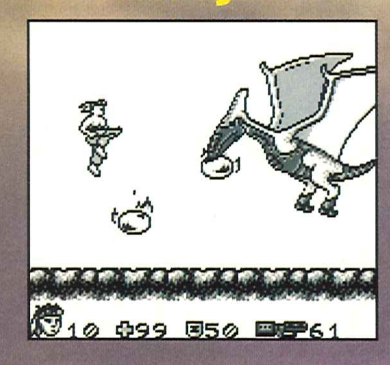
Los Bit Managers tenían por delante el reto de sus vidas: mejorar su fantástico Turok. Y no sólo lo han conseguido, sino que además lo han "coloreado".

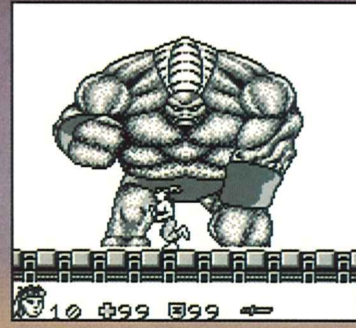
Turok también ha sufrido una revolución "portátil". Los chicos de Bit Managers han vuelto a demostrar sus conocimientos del Game Boy, y **han realizado un arcade espectacular a nivel técnico, y explosivo en cuanto a jugabilidad y cotas de adicción.**

En el nuevo T2, Joshua comenzará la aventura siendo un simple mortal. Deberá buscar el "light burden", una bolsa mágica que le transformará en Turok. Después, durante el juego tendrá que **saltar, nadar, volar a lomos de un pterodáctilo, montar un raptor o huir de un gusano gigante.**

Aquí tenéis las imágenes del cartucho de Game Boy"normal (que estará a la venta en **noviembre**), pero podemos confirmaros que también **habrá un «Turok 2» especialmente diseñado para Game Boy Color.** Los Bit Managers nos lo confirmaron durante el ECTS. Y parece que podría estar listo para **diciembre.**

Grandes jefes

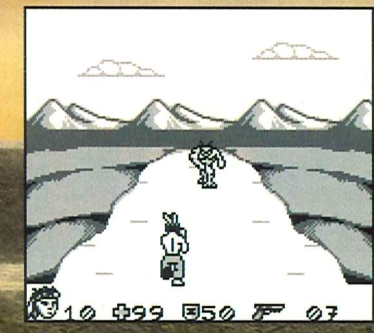




Si el último enemigo de «Turok» os pareció un gigante, esperad a ver lo que nos tiene preparado en cuestión de "brutos" este «T2». ¿Los gráficos más enormes vistos en una GB?

Las fases en tres dimensiones





Turok se complicará la vida en su nueva aventura, porque junto a las plataformas y los enemigos gigantes, tendrá que enfrentarse a fases en 3D con este interesante aspecto.

Los primeros niveles

Nivel 1





Joshua no se convertirá en Turok hasta encontrar una bolsa mágica. Como Turok, descubrirá que los humanos son en realidad dinosoids.

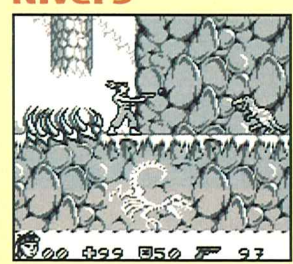
Nivel 2

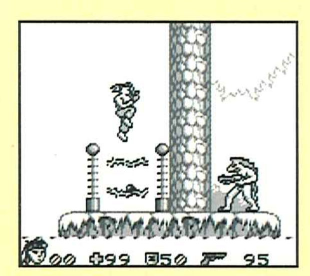




Empiezan las novedades. En este nivel manejaremos un raptor que nos ayudará a cruzar entre las grandes plataformas.

Nivel 3

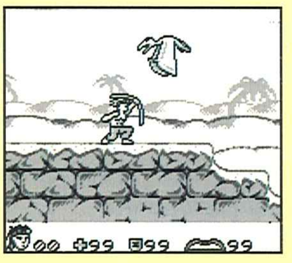




Podréis poner a prueba las dotes natatorias de Turok. Primero a braza, y luego usará una canoa para seguir el curso del río.

Nivel 4





Aquí Turok podrá ¡volar a lomos de un pterodáctilo!, pero deberá tener cuidado con las defensas de los dinosoids.

Buck Bumble









El Abejorro que no deja bicho vivo.







Nintendo 64/ 96 Megas/ Nintendo/ Snowboard/ Noviembre

Si buscáis un juego de snowboard, aquí está el mejor



El invierno se acerca, y con él llegará la emoción extrema de «1080º Snowboarding», un juego con el que descubriréis lo que se siente al deslizarse por una ladera nevada a más de cien por hora.



PARA VIVIRLO A FONDO

*Después de ese intento un poco infantil que fue «Snowboard Kids», ahora las carreras de «1080º» van a darle un tratamiento mucho más serio a este deporte. En ellas os **vais a encontrar todo el riesgo y la espectacularidad que lo han puesto de moda.***

Pronto podréis practicar snowboard sin necesidad de marcharos a la montaña, y con la seguridad de que por más que os caigáis, al final tendréis cada hueso en su sitio. La gran "culpable" va a ser una inyección de adrenalina con la que Nintendo apunta directamente a vuestro sistema nervioso: se trata de «1080º Snowboarding», un **juego tan realista que será capaz de haceros sentir cómo el tacto de vuestra tabla** cambia según atraveséis una placa de hielo o crucéis una zona de nieve virgen.

Varios elementos se encargarán de transportaros desde vuestro cuarto a la mejor estación de esquí invernal. Destacará un **control ajustadísimo y muy intuitivo.** Los creadores del juego son los mismos que programaron el magnífico «Wave Race», y han aprovechado su experiencia para que el **joystick de vuestro mando se convierta en una prolongación de la tabla de snowboard.**

Todo esto vendrá acompañado por unos gráficos de primera. Habrá **seis escenarios llenos de bajadas vertiginosas que provocarán un paso de los fondos rapidísimo.** Sobre ellos se deslizarán unos personajes cuya vestimenta y animaciones van a imitar perfectamente los de estos surferos de la nieve.

Y para poneros en ambiente, habrá también una banda sonora cañera como pocas, de esas que merece la pena escuchar aunque no os apetezca jugar. Por supuesto, estarán también las **carreras, derrapes, piruetas y saltos mortales que realizan los expertos** en este deporte extremo. Para rozar la perfección, sólo faltará que la temperatura se ponga bajo cero, pero no creemos que jugar dentro de la nevera sea lo más conveniente. Vosotros, por si acaso, id sacando los guantes y el plumas del armario, que ya queda poco para que podáis disfrutar con él.



Hacer una buena salida será muy importante. Como siempre, habrá un truquito para poneros por delante desde el inicio.

El snowboard ya se ha convertido en un género en toda regla, y «1080º» va a ser su mejor representante.

¿CON QUIÉN TE APETECE CORRER?





Los verdaderos protagonistas de «1080º Snowboarding» serán los ***cinco personajes*** *con los que podréis jugar.* ***Cada uno tendrá un estilo y unas características propias*** *(técnica, equilibrio, velocidad...), que después deberéis* ***combinar con la tabla que elijáis.*** *Sí, porque también tendréis a vuestra disposición un amplio surtido de tablas con diferentes grados de estabilidad, aceleración o flexibilidad, por ejemplo.*


En medio de algunas pistas os encontraréis rampas que os harán volar por los aires.


En este circuito correréis de noche. Habrá antorchas iluminando todo el recorrido.


En las curvas tendréis que frenar un poco. Si no, podríais acabar en el salón de esta casa.


La sensación de velocidad será más alta con los copos de nieve viniendo de frente.



Las carreras se celebrarán a cualquier hora del día. En esta imagen, por ejemplo, el fondo demuestra que estos dos "surfistas" están bajando en pleno atardecer.

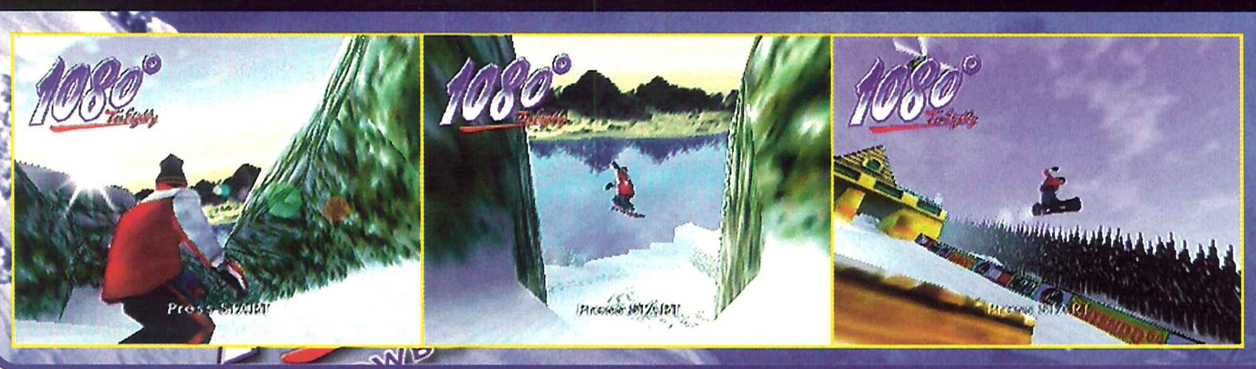


Los choques contra los bordes de la pista os podrán mandar al suelo. La barra de "damage" se llenará con vuestros tortazos, y cuando llegue al tope os obligará a retiraros.



El deslizamiento de las tablas sobre la nieve será suavísimo. El efecto será más realista todavía por el sonido ("fiissssshhh") que os acompañará durante toda la carrera.

METIENDO CAÑA DESDE LA INTRO



La intro del juego os mostrará un ***descenso llenito de imágenes espectaculares.*** *Al mismo tiempo sonará una canción de rock duro para que os vayáis enterando de las emociones que os esperan más adelante.*



«1080º» incluirá un modo para dos jugadores a pantalla partida. Los circuitos y corredores serán los mismos, pero la emoción será distinta al correr contra un amigo.

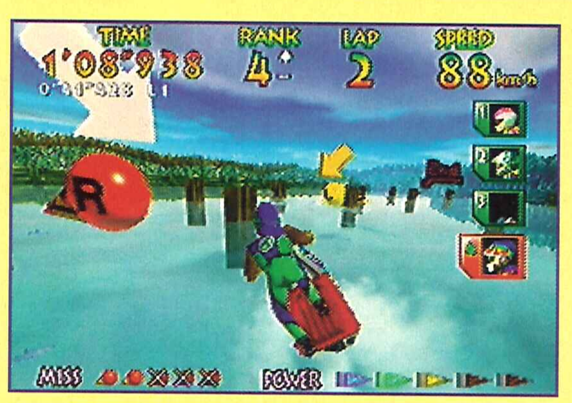


En los tramos en los que haya nieve virgen os encontraréis hundidos hasta la cintura.



En las carreras de la competición principal siempre competiréis contra otro "snowboarder". Las reglas serán simples: sólo sigue adelante el que consiga llegar primero.

WAVE RACE: EL ORIGEN



El equipo que ha programado «1080º Snowboarding» ha sido el mismo que firmó el genial «Wave Race», y eso se va a notar en los gráficos y en la suavísima forma de control.

El juego tendrá tres vistas diferentes. Una de ellas será completamente subjetiva.

Las sensaciones que tendréis al "pilotar" el juego serán reales a tope. Gráficos, sonido y banda sonora se encargarán de poneros en ambiente.

¡CUIDADO QUE VOOOY!

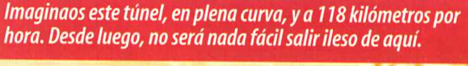






No hace falta ser muy listo para darse cuenta de una peculiaridad de las carreras de «1080º»: la pista está nevada, así que mantener el equilibrio será una de las tareas fundamentales durante el descenso. Y no será fácil, porque **los desniveles del terreno os harán saltar por los aires (luego tendréis que aterrizar, claro), y además habrá tramos de hielo en los que la tabla patinará más todavía.**

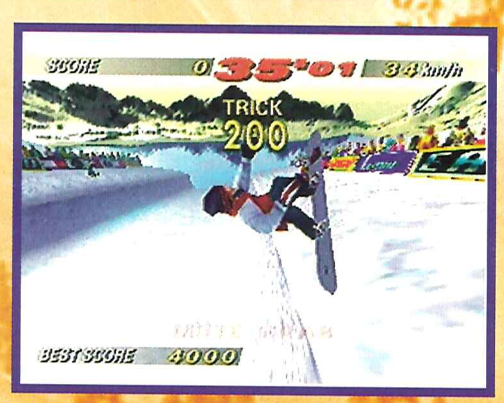




Imaginaos este túnel, en plena curva, y a 118 kilómetros por hora. Desde luego, no será nada fácil salir ileso de aquí.

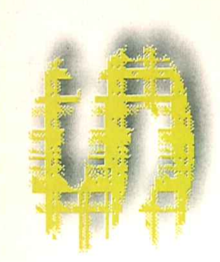
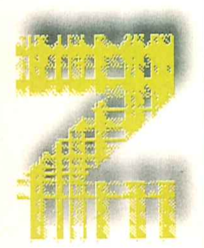
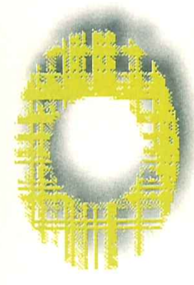


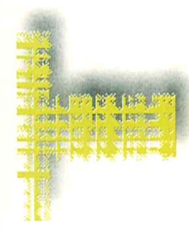
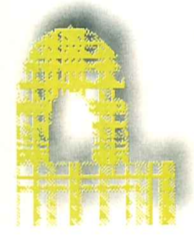
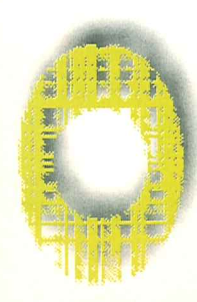
¡Snowboard sobre asfalto! Ya veis que los circuitos os depararán sorpresas y genialidades de todo tipo.





DOBLE SALTO MORTAL Además de las carreras normales, **en «1080º Snowboarding» habrá otros modos de juego en los que podréis practicar primero las acrobacias**, y después ponerlas en práctica ante unos jueces que puntuarán vuestra actuación. Las haremos con combinaciones de botones, como los golpes de un juego de lucha.

Nintendo anuncia la II

● Nintendo ● Carreras ● Diciembre

Rapidez endiablada y jugabilidad, sus cartas de presentación

Opciones extra para el modo batalla



Con el fin de animar el modo multiplayer, podremos añadir opciones para igualar el nivel de los competidores, o para que la CPU controle las naves "no humanas"...



A dos jugadores, la emoción estará garantizada. Incluso si uno de los dos sale de la pista antes de tiempo.

egada de «F-Zero X»

Mr. Ead

La batalla por la velocidad en N64 se va a poner desde ya muy calentita. Nintendo ha confirmado el lanzamiento de **«F-Zero X» para diciembre, y eso significa competencia, y de la dura, para «Wipeout» y «Extreme G2»**. El de gran N, que por cierto viene avalado por Miyamoto, se ha convertido en uno de los títulos más esperados del año, entre otras cosas porque **la leyenda del «F-Zero» de Super pesa lo suyo.** De hecho, si sois fanáticos de la serie enseguida apreciaréis las similitudes correspondientes. Las carreras se han trasladado ahora al siglo 26, pero la mecánica de juego será prácticamente la misma. Aquí **esperan 30 naves de estética futurista,** listas para surcar a toda velocidad las **24 pistas** englobadas en **cinco circuitos** que incluirá.

El argumento será simple, hay que ganar, y el aspecto de los escenarios, por supuesto en 3D, será superoriginal aunque en la línea "sobria" de su predecesor. Pero **lo que de verdad os atrapará de «F-Zero X» es su sensacional jugabilidad, además de las posibilidades que brindará. Cinco modos de juego,** con un GP Race, el principal, dividido en tres torneos; otro "versus", de lo mejorcito que hemos visto; uno de práctica; otro contrarreloj; y un "death match" que no va a dejar títere con cabeza en la pista. Ni se os ocurra perdéroslo.



▲ *Los circuitos irán desde pistas suspendidas en el aire (ojito con salirse del "redil")...*



▲ *...Hasta anchas carreteras en las que se puede (y se debe) pisar a fondo el acelerador.*



▲ *La competitividad estará por las nubes en «F-Zero X». Para ganar (y empezáis los últimos, desde el puesto 30), necesitaréis correr mucho y también poner en práctica algunas artimañas.*



En la parrilla de salida de esta carrera hay más naves que en ningún otro juego. Y una vez en pista, tampoco encontraréis nada más rápido, ni tan jugable.



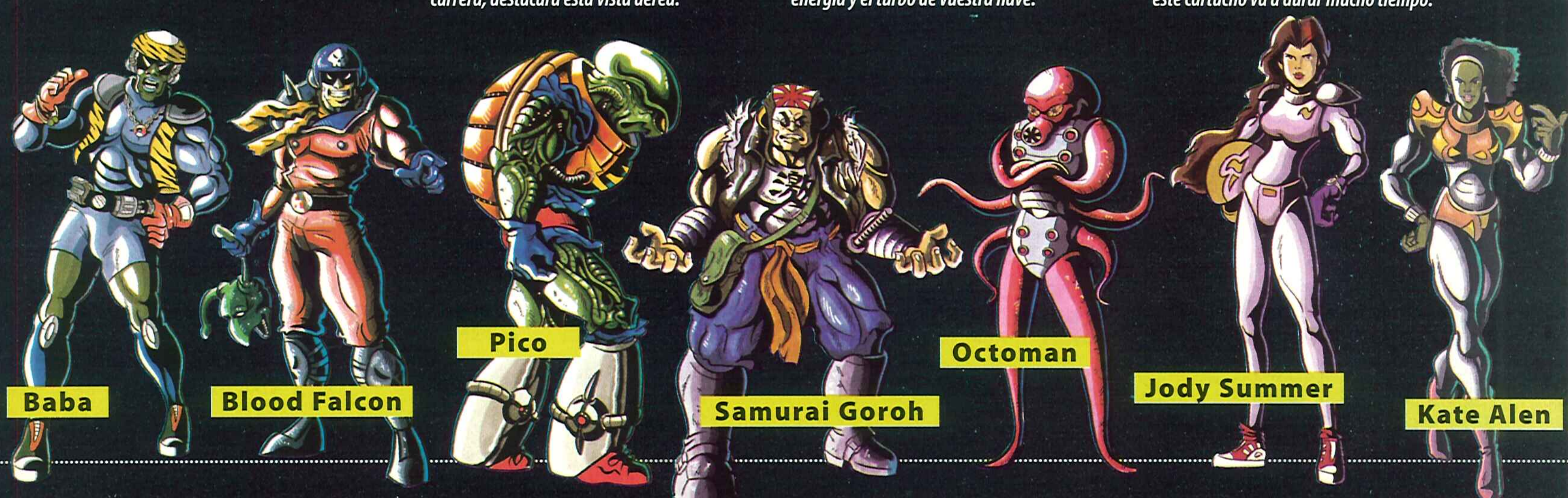
▲ *Entre las perspectivas para seguir la carrera, destacará esta vista aérea.*



▲ *En las zonas de carga, podréis rellenar la energía y el turbo de vuestra nave.*



▲ *Los cinco modos de juego os aseguran que este cartucho va a durar mucho tiempo.*



Psygnosis debuta en N64 con el nuevo «Wipeout»

•Psygnosis •Carreras •Noviembre

La compañía inglesa promete un arcade "diferente" al original

Empezaron a **desarrollarlo en febrero** y fijaos qué pinta tiene ya. Vamos, que está a punto para salir. En noviembre, si las cosas no fallan. Aunque el equipo de **Psygnosis Liverpool** ha necesitado poco tiempo para poner en marcha esta versión, **lo cierto es que «Wipeout 64» tiene más novedades con respecto al original de PSX de lo que podáis imaginar.** Sin ir más lejos, **todos los circuitos, seis, absolutamente nuevos.** Y podéis añadir un **modo "challenge"** especialmente diseñado para N64 (que reta al jugador a cumplir distintos objetivos, y otro **multijugador** que desde luego no traían ni **Wipeout ni el posterior 2097.** Y ya que hablamos de ellos, comenta el productor del juego, **Andy Satterthwaite, que «Wipeout 64» es una combinación de ambas entregas,** con algunos extras (como los que os hemos dicho), y alguna que otra corrección de las cosillas que no convencieron a los programadores.

En total habrá **cuatro naves (más una oculta)** a nuestra disposición, y parece que cada una vendrá equipada con un tipo diferente de arma, aunque de forma temporal. Después podremos recoger misiles, minas, lasers y otros items que esperan en la pista y que nos ayudarán a ganar. El gran objetivo.



▲ *La "inteligencia" de las naves rivales ha crecido mucho, por eso será tan difícil pillarlas...*



▲ *En principio el control de la nave está más ajustado que en las versiones de PlayStation.*



▲ *El modo "desafío" nos pedirá ganar la carrera en un tiempo límite, o acabar con un número de naves...*



▲ *Como en «F-Zero X», tendremos una zona del circuito para recargar nuestro escudo.*

Aunque el look de las pistas "huela" a PSX, lo cierto es que los seis circuitos son totalmente nuevos. ▶





▲ *El desplazamiento de los gráficos es muy rápido, y apenas muestras problemas de popping.*



▲ *Y después de este salto, ¿qué? ¿Muerte segura? No, más bien vuelta al circuito...*



▲ *El audio es excelente, como suele ser marca de la casa. Esta vez incluye 8 temas, uno grabado por los Propellerheads.*



▲ *El nivel de dificultad también ha aumentado lo suyo. Hay que cogerle el aire a las naves y conocerse bien el circuito.*



▲ *La manejabilidad de las naves os sorprenderá, así como la sensación de velocidad, uno de sus puntos fuertes.*

▲ Si se nos acaba el tiempo, o se agota el escudo (barra morada), explotaremos de esta guisa en el acto.

▲ El arma o "power up" que llevamos en ese momento aparece marcado en la parte superior de la pantalla.

«Wipeout 64» luce un aspecto fantástico. Se controla bien, incluye

«SCARS», más carreras de la mano de UBI

●UBI ●Carreras ●Nov.

Vivid Image, la gente de «Street Racer», vuelve al ataque

SCARS no sólo es velocidad y coches. Es además **máquinas con aspecto animal, circuitos increíblemente originales y una batalla campal a lo largo y ancho de nueve pistas** exquisitamente renderizadas en 3D y con unos efectos de luz más que notables. Al fin y al cabo lo ha programado la gente de **Vivid Image,** los chicos del genial «Street Racer» de SNES, así que es de esperar un juego de carreras sorprendentes en el que no sólo nos divertirá ganar, sino también cargarse al contrario.



«Extreme G2», también en la parrilla de salida

● Acclaim ● Carreras ● Noviembre

Cambios en la jugabilidad y en el manejo de las motos

Ya hemos jugado con una eprom (aun inacabada) de «Extreme G2», y enseguida hemos notado las **mejoras que Probe ha incluido** en esta segunda entrega. El juego no parece tan endiabladamente rápido e incontrolable como antes, sino que **se ha sacrificado algo de velocidad en beneficio del control de la situación y si acaso en las texturas de los escenarios,** porque ahora da tiempo a detenerse algo más en ellos.

En total han cabido **36 circuitos, divididos en 12 mundos con tres pistas cada uno.** Por seguir con los datos, hay **10 motos más 3 supermotos ocultas.** Esta vez aparece el piloto junto a ellas, más una breve historia. En cuanto a los modos de juego no parece que vaya a haber muchos novedades. Si acaso que el modo arcade tiene un nivel de dificultad progresivo y que en el de **batalla, las motos se cambian por tanques.**



◄ *La apariencia gráfica está más cuidada en «XG2». Los circuitos dan aspecto de solidez y las texturas son impresionantes.*



◄ *Los misiles hacen uso y abuso de los nuevos juegos de luces y transparencias. Un ejemplo, aquí a la izquierda.*



▲ *La perspectiva deja un campo de visión mucho más amplio que en el original. Y la conducción es bastante más realista.*



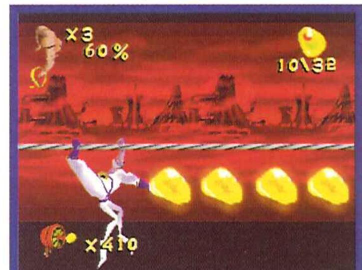
«Earthworm Jim 3D», vuelve el gusano

● Interplay ● Plat./puzzle ● Noviembre

Será sin duda la aventura más delirante del gusano Jim

Lo último de Earthworm Jim **transcurrirá nada menos que en el propio cerebro de Jim.** Cómo lo oís. Se dio un golpe, y se quedó inconsciente y ahora tiene que despertar su mente. ¡Ajá! **Su vuelta a la vida tenía que ser en un molde 3D,** sobre un entorno que le permitiera libertad total de movimientos. Serán en total **seis mundos gigantescos, que desplegarán 32 niveles,** todos tratados con nuevas herramientas gráficas que ofrecen **gráficos suaves y muy sólidos.** Por la parte jugable, mucha atención a la mecánica porque ofrecerá plataformas y puzzles a partes iguales.





Jim vendrá equipado con 13 tipos diferentes de armas, que garantizan eficacia y muchas risas.



Plataformas, puzzles y por supuesto mucha acción. El cóctel viene bien servido, desde luego.



La presencia en pantalla del gusano Jim será impresionante. En momentos parecerá que respira.

«Hype-Time Quest»

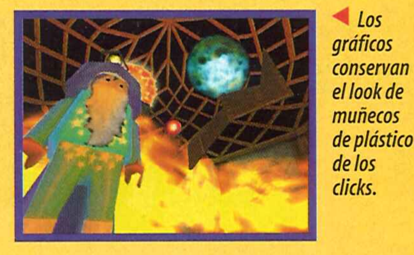
● UBI ● Aventura 3D ● Enero 99

El juego de Playmobil está en desarrollo en UBI Canadá

El malvado caballero negro le ha buscado a los cosquillas a nuestro Hype, el bueno de los clicks medievales, que ahora se ha propuesto dar con él para tomar venganza. Tamaño objetivo pronto estará en nuestras manos, vía N64 y UBI, que últimamente está que lo tira. A la **magia de un juego protagonizado por estos muñecos, compañeros todos de infancia, hay que añadir un tratamiento gráfico** como el que veis en estas imágenes, un argumento interesante, un interface para comunicarse con hasta **50 personajes diferentes, y nada menos que 40 enormes mundos** que recorrer. Esperad lo mejor. El año que viene.



El juego mezclará acción, puzzles y elementos típicos de una aventura.



Los gráficos conservan el look de muñecos de plástico de los clicks.





El equipo Playmobil





*En las oficinas de UBI en Montreal, Canadá, todo el mundo anda revolucionado con este proyecto. En este momento el equipo de desarrollo se compone de **30 personas**, y parece que todas están loquitas por los huesos de los clicks.*

¡Explosión «Bombern

● NIntendo ● Plat./Puzzle ● Oct./Noviembre

El infatigable Bomberman vuelve a asomar su tímido cuerpecillo en la Nintendo 64 con una aventura más plataformera que nunca, en la que le veremos mucho más activo de lo normal.

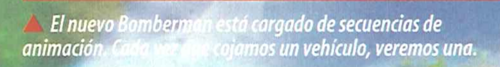
El aspecto de este nuevo «Bomberman» es similar al de su primera aventura en 64 bits. Escenarios 3D estilo Mario, con gráficos muy suavecitos y texturas colocadas sabiamente. Quizá notaréis la evolución de un título a otro en el **espíritu más plataformero que guiará ahora a nuestro héroe.** Por supuesto que las bombas seguirán como elemento protagonista, pero esta vez **tendremos que afinar el salto además de la puntería.**

El otro punto novedoso de «Bomberman Hero» serán sus nuevas habilidades. Apuntad que en esta aventura podremos **volar, bucear, incluso deslizarnos por las nieves.** Claro que si lo que os gusta es tirar bombas, tranquilos que también podremos. Habrá animaciones para elegir: **lanzarlas con el brazo, pegarlas una patadita para que impacten a distancia, soltarlas de cuatro en cuatro...**

El argumento de «Bomberman Hero» nos lleva de visita por **cinco planetas al rescate de la princesa Millian.** Cada mundo estará dividido en diferentes fases, que no recorreremos de forma lineal. Al final de cada nivel, una vez recogidas las llaves o tarjetas que se nos haya exigido, podremos salir por diferentes puertas y abrir nuevas fases. Después podremos regresar para descubrir las que nos falten. Lo que no cambiará será la batalla contra el genuino enemigo final. Ni eso, ni la posibilidad de recoger items, ni la magia y simpatía de todo lo que rodea a este personaje.







▲ *El nuevo Bomberman está cargado de secuencias de animación. Cada vez que cojamos un vehículo, veremos una.*



▲ *Los ingeniosos enemigos finales continuarán haciendo de las suyas aquí.*

◀ *Antes de cada nivel sabréis exactamente qué tenéis que recoger.*



▲ *De nuevo Bomber tendrá que salvar el mundo de la amenaza exterior, y esta vez deberá emplearse a fondo.*



◀ *En el primero de los 5 planetas que recorreréis, hay 5 niveles, pero no tendréis que pasar por todos.*

an Hero»!

▲ Cada escenario presentará una ambientación diferente.

▲ Los enemigos serán tan absurdos y originales como siempre.

▲ En este planeta podremos practicar nuestras distintas habilidades.

▲ En esta escena, el robot Pibot nos concede el artefacto volador.

Vehículos bomber

▲ Bomberman disfrutará ahora de unos juguetes muy especiales, los "Power Gear", unos artefactos que le permitirán volar, bucear o deslizarse por la nieve. El robot Pibot se encargará de dárselos antes de empezar el correspondiente nivel.

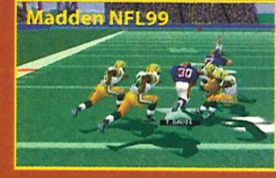
▲ Las tarjetas de acceso están bien escondidas. Aquí había antes una caja...

▲ El nuevo Bomber hace esta vez hincapié en el tema plataformero.

▲ El aspecto gráfico está muy bien resuelto, también en las explosiones.

EA PREPARA SU NUEVA TEMPORADA

Junto a «FIFA 99», que es la joya de la corona para esta Navidad, EA tiene a punto el resto de "actualizaciones" de sus simuladores deportivos. El título que abrirá el fuego será **«Madden NFL 99»**, que aparecerá a principios de octubre. **«NASCAR 99»**, que se estrena en Nintendo 64, y **«NHL 99»** saldrán a finales de ese mismo mes. Mientras que habrá que esperar a la **primera quincena de noviembre** para paladear el esperadísimo **«NBA Live 99»**, del que por cierto cuentan maravillas.





NUEVOS TÍTULOS DE INFOGRAMES PARA GAME BOY





Infogrames tiene casi listos los primeros juegos para portátil desarrollados **bajo licencia de la Warner.** Se trata de: **«Sylvester & Tweety»**, que firma el grupo catalán **Bit Managers**, y **«Bugs Bunny & Lola Bunny».** Ambos serán compatibles con el **modo 2 de la Game Boy Color**, o sea que funcionarán en todas las GB pero en la de color ofrecerán **32 colores en pantalla.** Ambos juegos estarán a la venta en **noviembre.**

LA FÓRMULA 1 ESTÁ DE MODA



UBI Soft anunció en el ECTS un nuevo título de Fórmula 1 para Nintendo 64. Se trata de **«Monaco Grand Prix Racing Simulation»**, y es un **simulador técnico, muy realista y veloz**, que nos pondrá al volante de los bólidos más rápidos del mundo. Estará listo **a principios del 99.**

TERCERA ENTREGA DEL DIVERTIDO «BUST-A-MOVE»

El juego de las burbujitas tiene cuerda para rato. Y es que en vista del éxito de las entregas anteriores de «Bust-A-Move», Acclaim ya tiene lista la tercera. **Nuevos modos de juego, más personajes** para elegir y muchas sorpresas darán vida a **«Bust-A-Move 3», allá para noviembre.**



«Starshot: Space Circus Fever», pronto en N64

• Infogrames • Aventura 3D • Noviembre

Starshot es el nombre del "prota" de **uno de los juegos más interesantes que se están preparando para N64.** Ahora, además, es el título del juego. **O sea que lo que conocíamos como «Space Circus» se llamará «Starshot»,** lo que no significa que "lo de dentro" vaya a cambiar.

Su presentación oficial como «Starshot» ha sido en [illegible], donde nuestro héroe malabarista, que como ya sabéis trabaja en el Space Circus, campaba a sus anchas con el desparpajo que le caracteriza. Allí pudimos ver también que el juego está listo para despegar, y que luce una pinta de lo más atractivo. Y no es sólo que el **aspecto gráfico ponga en órbita texturas, polígonos y escenarios 3D tan originales,** es también que **mecánica y argumento os atraparán irremisiblemente.** Porque en «Starshot» no sólo tendréis que saltar de plataforma en plataforma, o luchar contra los enemigos más originales, sino también **explorar a conciencia cada escenario, charlar con más de 300 personajes,** y en definitiva hacer lo que esté en vuestra mano para salvar el Space Circus de las garras de su archienemigo, el Virtua Circus.



▲ *La ambientación mezclará los escenarios espaciales con la fantasía de la ciencia ficción.*



▲ *Lo que más os llamará la atención en el diseño de los mundos es su increíble colorido.*



▲ *En esta fase avanzaréis por unas plataformas suspendidas en el espacio.*



▲ *El futuro del Space Circus dependerá del éxito de Starshot en esta aventura.*

Infogrames ha cambiado el nombre de «Space Circus» por el de «Starshot», pero el original planteamiento se mantendrá intacto.



▲ *Podremos encontrarnos y dialogar con más de 300 personajes a lo largo y ancho del juego. Haciendo amigos, que se dice.*



▲ *Las texturas que han aplicado en todos los escenarios son excelentes, y aquí tenéis una buena prueba para confirmarlo.*



▲ *Aunque el componente aventura será el protagonista, también haremos frente a muchos momentos de acción.*







Una vista a tu medida

Para atravesar los maravillosos y amplios mundos en 3D del universo «Space Circus», Infogrames ha ideado un ***sistema de cámaras muy novedoso que os dará total libertad de movimientos.*** *En cualquier momento del juego podréis ajustar la cámara a vuestro antojo y colocarla en el punto que más os convenga.*



▲ *Estos dos pequeños robots acompañarán a Starshot, y le ayudarán en distintos momentos del juego.*



▲ *El juego pondrá a prueba nuestras dotes de investigador. Tendremos que explorar a fondo cada escenario.*



▲ *Wolfang von Ravel es el gran enemigo de Starshot. Su Virtua Circus es el máximo competidor del Space Circus.*



▲ *Esta es una de las muchas fases plataformeras que incluirá el juego. Tendréis que afinar bien vuestro salto.*



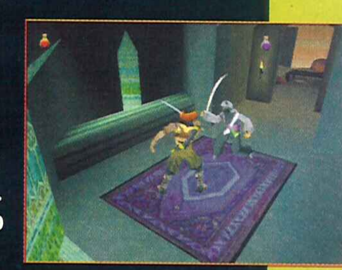
▲ *Nuestro héroe será capaz de volar, nadar, hablar, incluso disparar estrellas controlando después su trayectoria.*

➤ **«Rogue Squadron»,** el nuevo juego basado en el universo Star Wars que LucasArts y Factor 5 preparan para Nintendo 64, podría ser uno de los primeros en usar el pak de expansión de memoria de la consola. El asunto funcionaría así: los compradores de los 4 megas de RAM extra tendrían acceso a un modo en alta resolución (640x480), mientras que los que jueguen con la máquina tal y como viene de serie verían las imágenes a una resolución más baja.

➤ **Si tenéis buena memoria** recordaréis que hace tiempo os hablamos de «Major Leaque Soccer», un juego de fútbol que iba a firmar Acclaim. Su lanzamiento se paralizó al ver la fuerte competencia a la que se tendría que enfrentar («ISS» es mucho «ISS»), así que ahora tenemos a la gente de Probe trabajando para darle nuevos aires. Esperemos que Iguana les aconseje sobre cómo conseguir los magníficos gráficos "hi-res" que ha imprimido a títulos como «All-Star Baseball 99».

➤ **THQ, la "madre" de «Quest 64»,** le ha cogido gustillo a los juegos de Rol, y nos han soplado que ya trabaja en un nuevo cartucho. El título provisional es «NomenQuest», y parece que va a ser una experiencia RPG orientada a un público más adulto. El primer cambio se notará a nivel gráfico, con unos personajes mucho más realistas.

➤ **Insistentes rumores hablan de una versión de «Prince of Persia 3D»** para Nintendo 64. La revisión para PC de este clásico ha sido llevada a cabo por Red Orb, que además de dar el salto a las tres dimensiones, le dotó de unas animaciones y un colorido notables. Esperemos que no tarde en llegar.



➤ **La lista de juegos de snowboard para N64** comienza a ser extensa. Rompió el fuego «Snowboard Kids», ahora le van a seguir «1080º Snowboarding» y «Twisted Edge», y no sería raro que pronto se añadiese un nuevo título al grupo. Hablamos de «ESPN Snowboarding», que nos cuentan que está siendo programado por Radical Entertainment.

«Buck Bumble», este juego sí que "pica"

• UBI • Shoot´em-up • Oct./Noviembre

Una simpática avispa protagoniza el juego de los Argonaut

Los insectos del jardín se han rebelado, y sólo vosotros, tomando el control de la abeja Buck Bumble, podéis salvar el mundo de sus terribles picaduras.

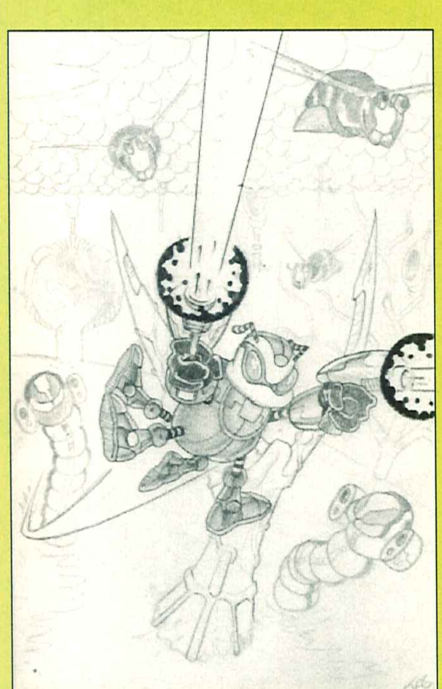
Si aceptáis la misión, os esperan 22 niveles de "shooter" puro y duro en escenarios 3D **superoriginales** que además permiten libertad absoluta de movimientos. Así que preparos para luchar a brazo partido contra la fauna mutante, mientras os deleitáis con el **aspecto de vuestros enemigos y disfrutáis de la variedad de armas** que podréis utilizar. En el próximo número os contaremos muchas más cosas...



▲ *El ritmo de juego es bueno, y aunque la acción no es desbordante, en algunos momentos no podréis descansar.*



▲ *Lo más llamativo del juego es el aspecto guerrero de los enemigos. Fijaos en este... ¿escarabajo o caracol mutante?*



◄ *Se han realizado cientos de bocetos para dar con la personalidad y animaciones que debía lucir Buck. El fruto es una avispa que tiene vida propia.*

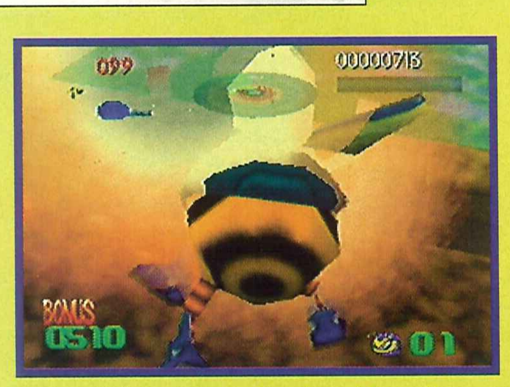


▲ *Será imprescindible recoger nuevas armas. Con las de serie no se consigue demasiado...*



▲ *Uno de los decorados es... un cementerio. Bueno, mejor ni miramos la inscripción.*

El veterano grupo de programación Argonaut ha reaparecido en N64 de la mano de un shoot´em-up ágil y sencillito, que pondrá a prueba vuestros reflejos.



▲ *Las explosiones, y en general los efectos de luz, están muy bien conseguidos. Todo regado con unos FX adecuados.*

Flora y fauna del jardín mutante de Buck



ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA



¡RESÉRVALAS YA!

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

Gokuh, Pan y Trunks por fin encuentran al Dr. Mu...

Ya disponibles



Dragon Ball GT 1



Dragon Ball GT 2



Dragon Ball GT 3



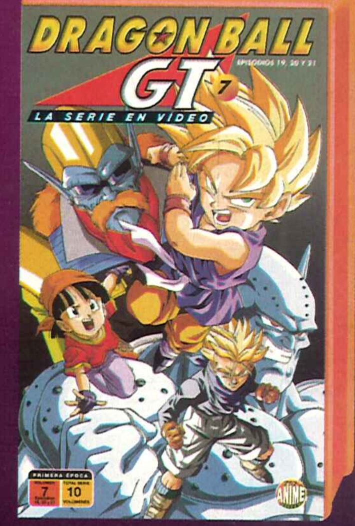
Dragon Ball GT 4



Dragon Ball GT 5



Dragon Ball GT 6
a la venta
el 24 de Septiembre



Dragon Ball GT 7
a la venta
el 15 de Octubre

www.mangafilms.es/dragonballGT

© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

Valdeman / Original i Copia

NEON GENESIS EVANGELION™

Genesis 0:9

¡El final de EVANGELION!

Estreno en vídeo el 14 de octubre

Ya disponibles













© 1995 GAINAX/Project EVA.-TV Tokyo.
Todos los derechos reservados.



PHANTOM QUEST I

Descubre la primera agencia de detectives exorcistas

Estreno en vídeo el 14 de octubre







ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Al seguir las peripecias de Ethan Hunt *os vais a encontrar los escenarios más variados. El nivel de detalle de los decorados interiores queda claro en la imagen de un gimnasio que os enseñamos (primera). Las localizaciones exteriores van desde el tejado del cuartel general de la CIA hasta las heladas llanuras de Siberia.*

NINTENDO 64
INFOGRAMES (OCEAN)
AVENTURA 3D
96 MEGAS
5 FASES
BATERÍA: NO

MISSION: IMPOSSIBLE

Un espía francés que habla castellano

Parecía que no iba a llegar nunca, pero aquí está por fin «Mission: Impossible», uno de los juegos más esperados del escaparate Nintendo 64. Llevábamos tanto tiempo suspirando por él que no hemos podido parar hasta destriparlo de arriba a abajo, y **nos ha descubierto un cóctel de estilos que van desde la aventura al "shooter" puro y duro.** Infogrames ha programado "una de espías", en la que se entremezclan pasajes de la película con niveles de nuevo cuño. La tónica general es variada, interesante y original, aunque **el juego tiene altibajos que alternan fases tan brillantes como la de la Embajada, con otras bastante simples** en las que el nivel desciende un poco.

La aventura está dividida en misiones, de forma que **en cada fase tenéis que cumplir una serie de objetivos.** Fallar en uno sólo supone que todo se vaya al garete, y aquí está una de las claves para entender «Mission: Impossible», porque cada vez que os matan os toca repetir todos los objetivos logrados hasta entonces. Comprendemos que de lo contrario el juego se acabaría en un suspiro, pero no deja de resultar algo frustrante. Quizás con un sistema para salvar el avance hacia la mitad de cada fase se hubiese resuelto este problema.

Espectaculares decorados interiores

Los **gráficos mantienen una línea alta,** con los escenarios interiores superando en calidad y detalle a los grandes exteriores. Fases como la que ya hemos mencionado de la Embajada, o la de los francotiradores en la estación de tren, son antológicas. La **naturalidad en los movimientos de los personajes y las excelentes texturas de sus caras** tienen su contrapunto en la **corta inteligencia artificial que demuestran algunos enemigos.**

Mención aparte merece la **traducción al castellano de textos y voces.** Un juego como éste hubiese perdido un montón sin la comprensión de los diálogos, así que aquí **Infogrames se merece un diez por nuestra parte.**

Como conclusión, podemos decir que «M: I» es un gran juego, que tiene condiciones para divertir, y que os atrapará tanto por la novedad que supone su argumento como por ser el primer cartucho de N64 que llega en castellano.





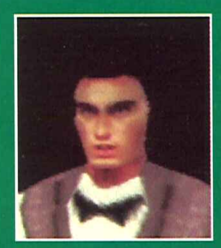
Los diálogos a menudo os dan pistas sobre lo que debéis hacer para completar la misión.



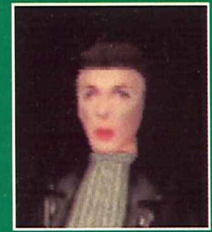
Mal disparo éste. Dándole en un costado el enemigo se recupera y os sigue incordiando.

Por fin nos llega la aventura de Ethan Hunt, y además viene con un "extra" de lujo: todos los textos están traducidos al castellano, para que no os perdáis ni un detalle.

Un reparto de película



ETHAN, el protagonista



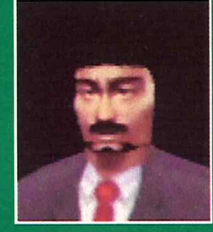
CANDICE, la chica



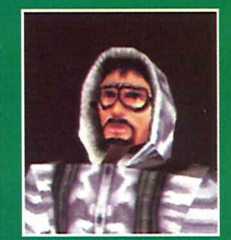
PHELPS, el jefazo



BARNES, la víctima



GOLYTSINE, el malo



DOWEY, el informático

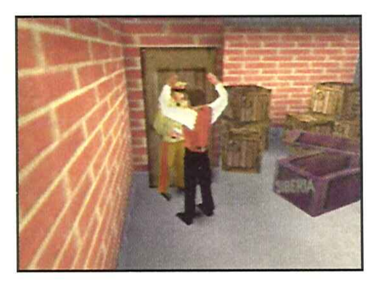
*Estos son sólo algunos de los **muchos personajes que aparecen en el juego.** La trama principal es la misma de la película: Ethan Hunt es acusado por la CIA de ser un traidor y tiene que demostrar su inocencia.*



Ethan siempre tiene amigos infiltrados en el enemigo que le ayudan en su misión.



En este nivel todo está lleno de gas venenoso, por eso lleváis puesto un traje especial.



¡Oh, no! Estáis arrestados. Nos tememos que tendréis que empezar la fase de nuevo.



No, aquí Ethan no está ligando. Ella es una enfermera, y le está dando un antídoto.



Los escenarios interiores están muy bien hechos. No les falta ni un solo detalle.



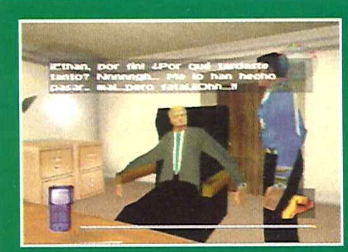


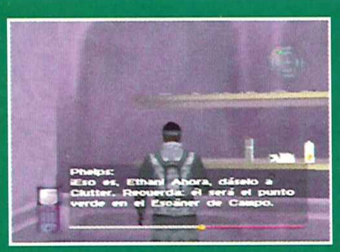




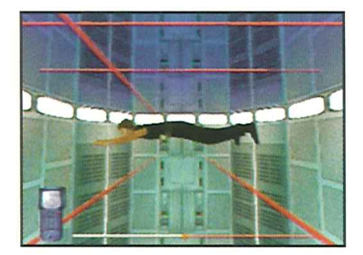
Todos los niveles del juego siguen la misma mecánica. *Al principio os comunican desde el cuartel general cuál es vuestra misión y los objetivos que debéis cumplir. Después ya todo depende de vuestra habilidad y del ingenio que tengáis para saber cómo salir del paso con éxito. El riesgo es alto, porque fallar en un solo objetivo significa arruinar toda la misión, y lo peor es que os toca repetir lo que habíais hecho hasta ese momento. Si ocurre al principio tiene un pase, pero si os matan cuando ya estáis a punto de acabar supone una auténtica faena.*

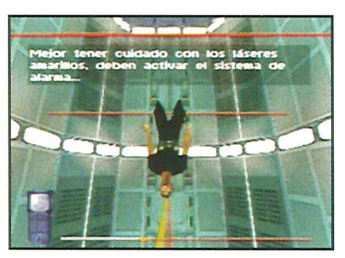
Las aventuras de un agente secreto





*Si hubiese que destacar algo del **planteamiento de «Mission: Impossible»** sería su **originalidad.** Se trata de una **auténtica aventura de espías** que se rodea de una ambientación soberbia. **Hay asesinatos, traiciones, contrabandistas, agentes dobles, etc.** Pocos juegos tienen un argumento tan bien desarrollado como éste.*







La escena en la que Tom Cruise se descuelga del techo *en el interior del cuartel general de la CIA es una de las más famosas de la película, y también está incluida en el juego. El objetivo es el mismo: llegar hasta el ordenador central evitando las defensas de rayos láser que recorren la habitación de arriba a abajo. La tarea exige mucha práctica (es casi imposible lograrlo a la primera) y un pulso firme para conseguir que el protagonista no toque ningún rayo con su balanceo mientras baja.*



El argumento del juego está muy elaborado. Su desarrollo sigue una trama parecida a la de la película, y no le falta de nada. Es una aventura de espías con mucha acción.



Aquí, Ethan tiene que disparar spray azul para inutilizar unas cámaras de vigilancia.

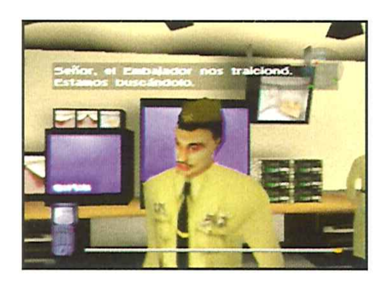
Todo lo que necesita un espía



Describir el ***inventario de objetos*** *que usáis durante la aventura podría llevarnos varias páginas de la revista.* ***En cada fase partís con un equipo distinto,*** *que además podéis ampliar con lo que os vayáis encontrando durante el juego:* ***armas, explosivos, venenos, tarjetas de identidad, etc.***



La vista en los niveles exteriores es más lejana, pero se acerca cuando hay diálogos.



¡Ja!, si tú supieras que no estás hablando con tu mando, sino con Ethan disfrazado.



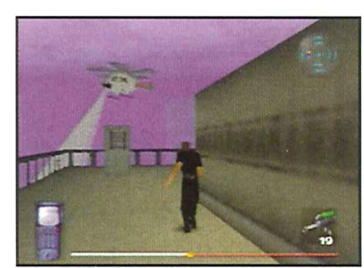
Si algún día pensáis subir al tejado de la CIA, sabed que ésta es la mejor forma de hacerlo.



El icono de la izquierda es un "walkie" para que os comuniquéis con el cuartel general.



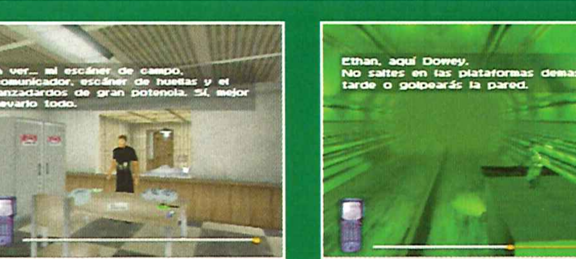
¡Oh, qué tierno! Una escena romántica para endulzar un poco la dura vida del héroe.



En este nivel, Ethan tiene que sabotear los sistemas de aterrizaje de ese helicóptero.

Traducido íntegramente al castellano





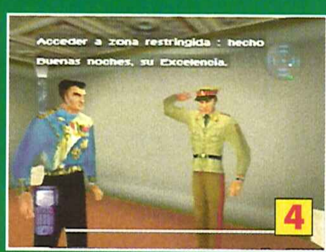
¡Por fin un juego en castellano! *La* ***presencia de textos en pantalla es constante*** *dentro de «M: I», porque podéis dialogar con los personajes y recibís instrucciones desde vuestro cuartel general. Por eso Infogrames ha tenido la brillantísima idea de traducirlos todos, para que no os perdáis ni un detalle de lo que os dicen.* ***Las voces,*** *aunque no son abundantes,* ***también están dobladas,*** *así que la compañía gala se merece una ovación.*

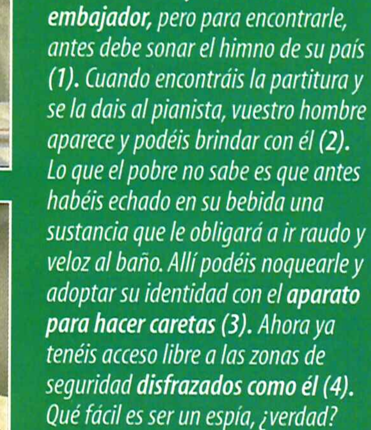
Misión en la embajada rusa











En esta fase tenéis que ***adoptar la identidad del ayudante del embajador,*** *pero para encontrarle, antes debe sonar el himno de su país* ***(1).*** *Cuando encontráis la partitura y se la dais al pianista, vuestro hombre aparece y podéis brindar con él* ***(2).*** *Lo que el pobre no sabe es que antes habéis echado en su bebida una sustancia que le obligará a ir raudo y veloz al baño. Allí podéis noquearle y adoptar su identidad con el* ***aparato para hacer caretas (3).*** *Ahora ya tenéis acceso libre a las zonas de seguridad* ***disfrazados como él (4).*** *Qué fácil es ser un espía, ¿verdad?*

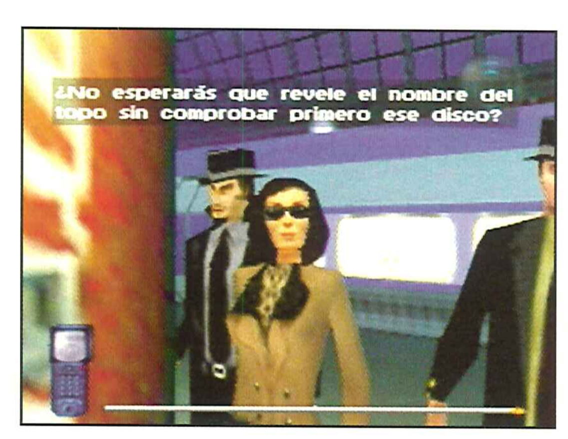
Los gráficos combinan los grandes espacios al aire libre con otros escenarios interiores que sorprenden por su tratamiento.



La fase del tren es una auténtica prueba de puntería. Esta es una imagen del interior...



...y esta otra es del exterior. Vais encima del techo del vagón y os atacan por todas partes.



Para demostrar su inocencia, Hunt tiene que tratar con una banda de contrabandistas. Su objetivo es descubrir al verdadero traidor.



Cuando ya hayáis cumplido todos los objetivos de este nivel, tenéis que escapar saltando a uno de los vehículos que pasan por debajo.

¡Salta Ethan!





Aunque no es su punto fuerte, Hunt también tiene la habilidad de saltar. *Aquí, por ejemplo, tenéis que evitar pisar las baldosas rojas, porque de lo contrario sufriréis una descarga eléctrica.*









El aparato para fabricar caretas *es quizá la herramienta más original que podéis usar durante el juego. Los disfraces siempre han sido una de las señas de identidad de «Mission: Impossible», y aquí de vez en cuando tenéis que adoptar la identidad de otros personajes. En esta secuencia, por ejemplo, Hunt tiene que adoptar la identidad de un contable. El paso previo es dejarle fuera de combate, y luego basta con seleccionar en pantalla el icono del invento y activarlo para asistir a un cambio de aspecto camaleónico.*

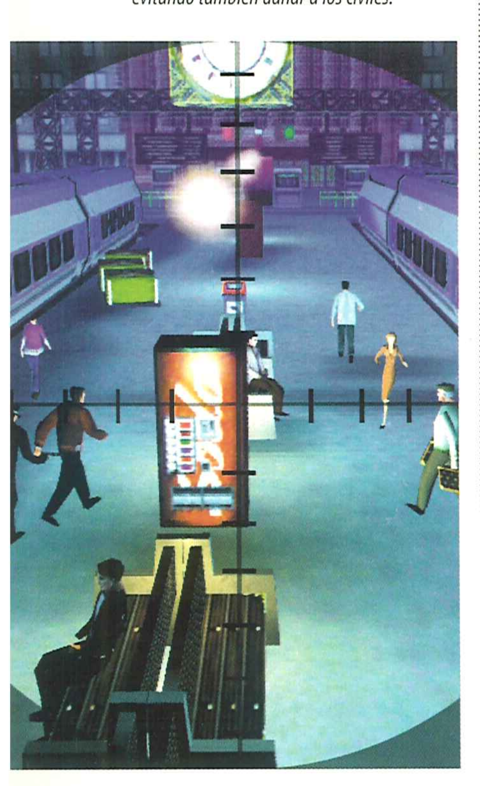








En la fase de la estación, *tenéis que demostrar vuestra puntería actuando como francotiradores. Vuestra misión es proteger a Hunt del ataque de unos terroristas, pero evitando también dañar a los civiles.*



En cada nivel tenéis que ***cumplir todos los*** *objetivos que os marcan.* ***Para lograrlo debéis*** *utilizar un inventario que* ***incluye docenas de*** *objetos de todo tipo.*

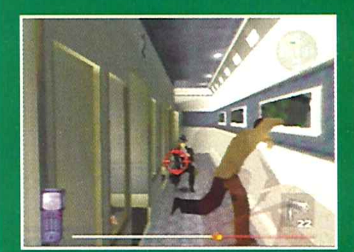


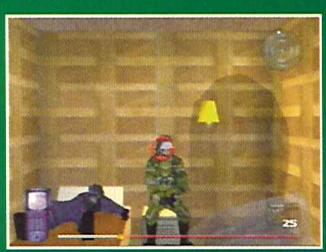
Misión: sabotear una central eléctrica. Los explosivos los habéis encontrado antes. Ahora queda colocarlos y...¡booom!

Disparos en primera persona









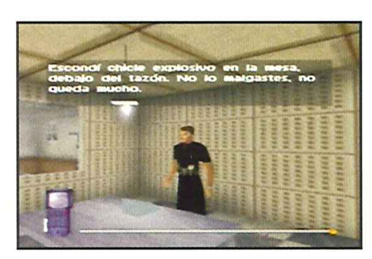
Aunque éste no es un juego exclusivamente de disparos, ***en casi todas las fases tenéis que desenfundar la pistola.*** *La manera de apuntar mejor es* ***presionando el botón R del mando, porque entonces la vista pasa a ser casi subjetiva:*** *la cámara se acerca a Hunt,* ***su figura se vuelve transparente y aparece un punto de mira.*** *Si se os acaban las balas, tenéis que quitarle el arma a alguna de vuestras víctimas.*



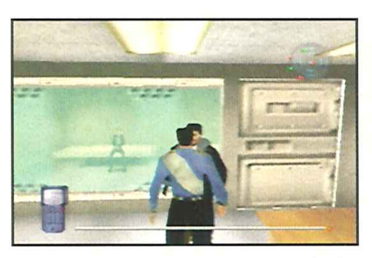
A veces basta con que os vean para acabar en prisión. Otras, podéis acabar con los enemigos.



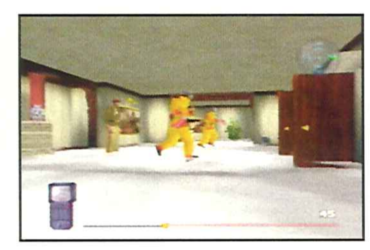
Este mueble no es lo que parece. Esconde mecanismos que abren puertas secretas.



Los recursos de los espías son ilimitados. Con ese chicle, Ethan podrá escapar de ahí.



Candice está prisionera en la celda del fondo. Tenéis que sacarla de allí como sea.



Los bomberos (vosotros) salen por piernas después de provocar un falso incendio.



Un agente infiltrado os surte de "regalitos". Es hora de que Ethan Hunt pase a la acción.



Estamos en la última fase. Hunt se ha disfrazado y le entrega un maletín explosivo al jefe de una banda de contrabandistas...



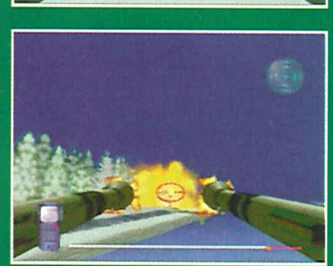
...luego, cuando los malos intentan huir en el helicóptero, el maletín hace explosión. Esos ya no harán más fechorías.

¡Cuidado Ethan, no dispares! Este bombero es uno de los tuyos.

¿Arrestado? Que te crees tú eso. Mira mi pistola, mira mi puntería y luego hablamos.

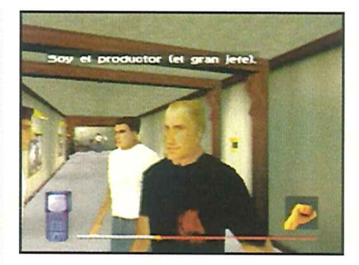
Un adiós a cañonazos





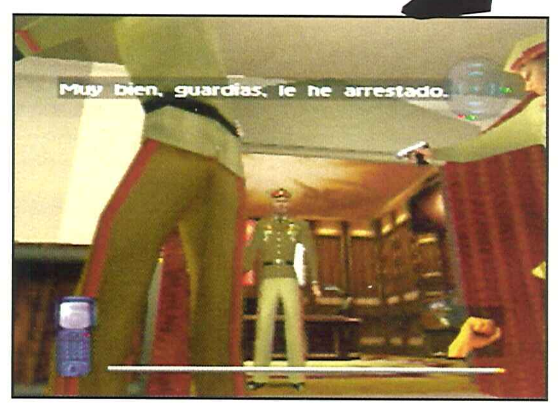


*El **último nivel del juego** os depara una despedida espectacular. Tenéis que **huir de una base terrorista** a bordo de una cañonera. Se trata de ir disparando a los enemigos que tratan de cortaros el paso desde las dos orillas.*





Cuando ya habéis acabado el juego, *aparecéis de nuevo en el escenario de la embajada, pero los personajes han cambiado. Ahora los que están allí son los mismísimos programadores del juego, y podéis hablar con ellos para conocerlos.*



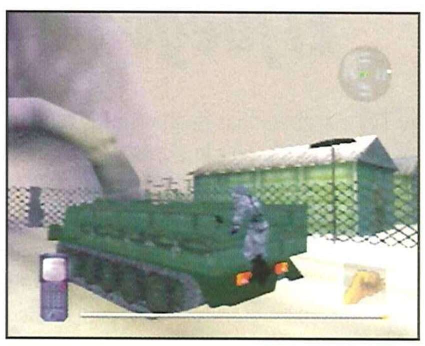
Falsa alarma. Los guardias buscaban a Ethan y se encuentran con uno de sus mandos. La verdad es que los disfraces hacen maravillas.



Conviene que habléis varias veces con cada personaje que os encontréis. Los diálogos cambian, y pueden aportar datos valiosos.



El mapeado de este nivel es un laberinto. Tenéis que abriros paso rompiendo a tiros las cajas del fondo.



Ethan se infiltra en una base enemiga subido a un camión. El puño indica que no lleva armas.

El Análisis

GRÁFICOS  92

Aunque de lejos son algo poligonales, los personajes ganan mucho en los primeros planos. Los escenarios interiores alcanzan el sobresaliente.

MOVIMIENTOS  84

Ethan Hunt es más diestro con la pistola que con los saltos. A veces no corre tanto como quisiéramos.

SONIDO  96

La inconfundible melodía de la serie sirve de prólogo para que por fin escuchemos voces dobladas al castellano. ¡Bravo por Infogrames!

JUGABILIDAD  91

El paso a la vista subjetiva cuando disparáis está bien resuelto. Pese a manejar un inventario tan amplio, el control es bastante simple.

ENTRETENIMIENTO  88

Combina fases apasionantes con otras que resultan algo anodinas. Tiene una mezcla de estilos que le da mucha variedad al desarrollo.



TOTAL 91

- *«Mission: Impossible» está bien planteado y* **tiene momentos muy originales.** *Lo que ocurre es que el desarrollo es irregular, alternándose fases que te absorben con otras que te dejan frío.*
- **Tres hurras por la traducción.** *El argumento está muy cuidado, y sin los textos en castellano hubiera perdido mucho.*
- *El* **inventario de objetos** *que usáis es uno de los puntos fuertes. Ethan Hunt pone a prueba vuestra capacidad para manejar un equipo de espía completo.*
- *Deberían haber pensado una* **forma para salvar el avance a mitad de la fase.** *Tener que repetir todo lo que hayáis hecho anteriormente cada vez que moris llega a hacerse aburrido.*

MISSION: IMPOSSIBLE FRENTE A GOLDENEYE 007

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Estilo	Escenarios	Personajes	Control	Argumento	Duración	Conclusión
1. GOLDENEYE 007 Nintendo - RARE Comentado en Nintendo Acción 60. **Total: 94** Precio: **8.490 Pta**	Lo primero que hay que dejar claro es que estos **son dos juegos diferentes. «GoldenEye» es un gran arcade** en primera persona, mientras **«M:I» es una aventura** más variada en la que también tenéis que pensar cómo resolver la misión.	Las **fases de «GoldenEye» presentan más variedad.** Hay desde escenarios nevados a otros que se desarrollan en plena selva. Todos **tienen unas texturas y una nitidez excelentes,** algo que sólo vemos en los interiores de «M:I».	**El aspecto no es muy distinto,** e incluso las texturas de las caras parecen mejor conseguidas en el juego de Infogrames. Sin embargo, la **inteligencia artificial de los enemigos de «GoldenEye» es casi insuperable.**	El juego de **RARE tiene un control ajustadísimo,** la precisión de los disparos es enorme, y la velocidad de movimientos más alta. El factor "aventurero" de «M: I» hace que podáis **manejar un inventario de objetos** mucho mayor.	Los dos juegos pretenden seguir las líneas maestras de la película en la que se basan. Aquí, sin embargo, **«M:I» destaca por la cuidada elaboración de su argumento,** mientras que «GoldenEye» no tiene un desarrollo tan acabado.	Las **veinte fases** (incluidas las tres secretas) de «GoldenEye» **garantizan una vida más larga que las cinco de «M:I».** Los niveles en sí también son más largos, y además el juego de RARE incluye un modo multi-jugador que alarga la duración.	Con «GoldenEye» estamos ante una de las grandes obras maestras que nos ha dado la Nintendo 64. «M: I» no alcanza ese nivel, pero sigue siendo un buen juego que al **pertenecer a un género distinto, mantiene un alto atractivo.**

F-1 WORLD GRAND PRIX

El juego de carreras que esperabas

El modo challenge *os plantea diferentes desafíos tomados de la temporada 97. Consiste en entrar en carreras ya en marcha donde os encontráis situaciones en las que simplemente tenéis que adelantar puestos, otras en las que tratáis de conservar la posición o también de hacer frente a los desperfectos del coche o al mal tiempo.*

NINTENDO 64
NINTENDO
PARADIGM ENTERTAINMENT
96 MEGAS
17 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



Se acabaron las medias tintas con los juegos de coches. Tras unos inicios bastante dubitativos (y dicho sea de paso, necesidad de buenas carreras), **Nintendo se ha puesto al volante de un bólido de fórmula 1 para firmar lo mejor que ha visto el género** hasta ahora en cualquier consola. Su **«F-1 World Grand Prix» reúne velocidad y espectáculo en grandes dosis,** pero también es **un juego muy serio** que hace todo un **alarde de simulación** sin concesiones de tipo arcade para la galería.

El punto de partida son las **escuderías, pilotos y circuitos reales del campeonato del 97. «F-1 WGP» cuenta con la licencia oficial de la FIA,** de ahí que inmediatamente os sintáis al volante de los mismos bólidos que veis en la tele, en la retransmisión de cada gran premio. Pero eso se queda pequeño comparado con el **nivel de detalle que han empleado en la reproducción de los circuitos.** No nos referimos sólo al recorrido de la pista: rectas, curvas, chicanes, etc., sino también al **entorno, que tiene un acabado realista cien por cien.** Además, todo se ve acompañado por la gran solidez de los fondos, la suavidad de los gráficos de los coches y unas texturas del asfalto muy uniformes, que otorgan al juego una **presencia imponente.**

El **tratamiento de los coches también está muy cuidado.** Su aspecto es irreprochable, la **sensación de velocidad muy alta,** y la conducción ha sido estudiada para que la **respuesta al volante sea como la de los bólidos reales.**

Si no frenas, no conduzcas

Pero éste no es un juego en el que podáis correr pisando siempre el acelerador, porque acabaríais estampados contra un muro de la cuneta. Si decidís correr "a pelo" (también existe una opción para que la CPU os ayude, controlando freno y aceleración), la **conducción os obliga a emplearos a fondo en cada curva,** frenando justo antes de cogerla, eligiendo la mejor trazada, y acelerando una vez dentro. Cualquier fallito o un derrape imprevisto pueden significar perder de vista a los rivales. Que no os extrañe si os pasáis días sin "comeros una rosca", porque ya os hemos dicho que este es un simulador que exige muchas horas de práctica (¿quién es capaz de cogerle el punto a un fórmula 1 en un par de horas?). Pero de la misma forma os aseguramos que al final, **«F-1 WGP» os recompensa con su enorme calidad, que está a años luz del resto de juegos de carreras que han aparecido hasta ahora para Nintendo 64.**



El aspecto de los circuitos es inmejorable. A esta grada sólo le falta sacar los pañuelos al paso de los bólidos para ser real.

Los gráficos de «F-1 WGP» os sumergen en carreras en las que tanto los circuitos como los bólidos son réplicas exactas de los de verdad.

Los mejores volantes









*En «F-1 World Grand Prix» podéis jugar con los **22 pilotos reales de la temporada 97,** entre los que se encuentra gente tan conocida como Michael Schumacher o Mika Hakkinen. Como veis, cada uno tiene sus estadísticas puestas al día, tanto las personales como las de su equipo, y es que hasta el mínimo detalle es superrealista. ¿Cuál es vuestro favorito?*











Cuando acabáis una carrera *podéis activar una repetición que os enseña vuestra última vuelta como si de una retransmisión televisiva se tratara. Las imágenes tienen una calidad espléndida, y os sirven también para ver la trazada de una curva que siempre se os atraganta, apreciar con más detalle un adelantamiento o quizá descubrir qué fue lo que falló cuando os salisteis de la pista.*



Entre las opciones, destaca la posibilidad de quitar la banda de información que aparece en la parte inferior de la pantalla.



Los adelantamientos pueden tener consecuencias peligrosas. Topetazos como éste dañan el coche y os obligan a pasar por boxes.

Cuidado con las curvas









*Tomar bien las curvas es una de las tareas más complicadas del juego. En principio podéis **activar la asistencia de la CPU,** que os ayuda a frenar y acelerar en el momento justo, pero lo suyo es jugar sin ella. Entonces tenéis que **apurar bien la frenada antes de tomar la curva** y acelerar una vez que estéis dentro. La cuestión está en que **si os pasáis de velocidad acabáis tirados en la cuneta o derrapando,** pero **si entráis demasiado despacio se os marchan los rivales.** Dominar la técnica no es nada fácil, y por eso, además de entrenar mucho, también importa que os conozcáis bien el recorrido del circuito.*

Cinco formas de ver una carrera



Exterior 1: *La cámara se sitúa en la parte trasera, muy cercana al coche.*



Exterior 2: *La cámara se aleja un poco, y también se eleva sobre la carretera.*



Interior 1: *La subjetiva por excelencia. Así ven las carreras los pilotos de verdad.*



Interior 2: *Se sigue viendo la cabina del piloto, pero la vista es más elevada.*



Interior 3: *El coche desaparece por completo. Sólo se ve lo que hay delante.*

Estas son las cinco vistas desde las que podéis correr en «F-1 WGP». A diferencia de lo que ocurre en otros juegos, aquí **la jugabilidad no decae cuando utilizáis una interior.** *Sin embargo, la* **"exterior 2" es la más aconsejable para apreciar mejor el trazado del circuito.**

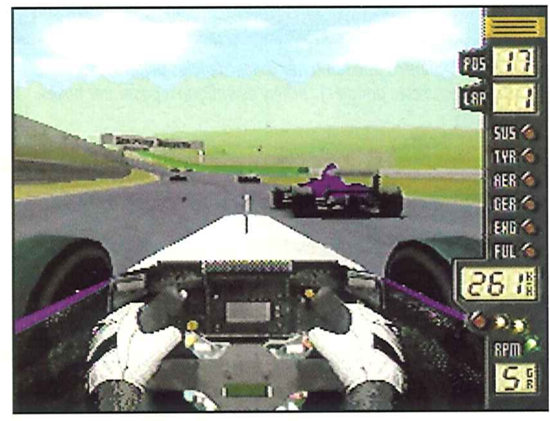
La sensación de velocidad dentro de estos coches es muy alta. Cualquiera de las cinco vistas garantiza espectáculo y jugabilidad a partes iguales.



Duelo a muerte por la segunda plaza. En estas carreras hay emoción para dar y tomar.



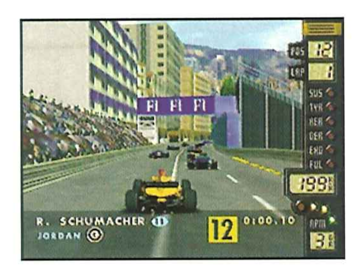
Las bajadas de la pista también se incluyen dentro de los detalles de los circuitos.



Si queréis realismo a tope, ésta es vuestra vista. Las manos del piloto giran al tiempo que vosotros lo hacéis en el stick del mando.



En las curvas así de cerradas es donde se ve quién es un buen piloto. Si no controláis bien, seguramente acabaréis contra el cartel del fondo.









El Gran Premio de Mónaco *es uno de los más atractivos de la temporada. Para empezar, el circuito urbano es espectacular, y aquí las calles de Montecarlo están perfectamente recreadas. Pero también es el más difícil de todos, porque las curvas constantes os obligan a dominar perfectamente las técnicas de conducción. De lo contrario, seguro que vuestro coche no aguantará los choques constantes.*

Los coches del mundial



FERRARI



BENETTON



WILLIAMS



ARROWS



McLAREN



JORDAN

Corriendo en casa





Entre los 17 circuitos se incluyen dos españoles. *El de* **Montmeló,** *en Barcelona, donde se disputa el GP de España, y el de* **Jerez,** *escenario del GP de Europa. Si los conocéis un poco, seguro que no tardaréis en reconocerlos porque están reproducidas hasta las vallas de publicidad.*



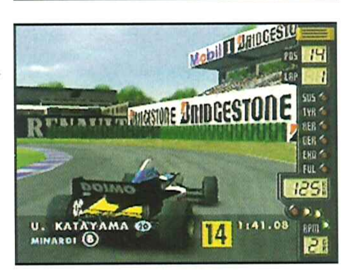




Durante las carreras "oficiales" no aparece un mapa del circuito. Sólo contáis con su ayuda cuando estáis en las sesiones de entrenamiento.



En plena carrera es posible echar un vistazo a los retrovisores para ver quién viene detrás. Sólo tenéis que presionar los botones C.







Esto es ir al rebufo, y lo demás son tonterías. Lo malo es que si el rival frena os lo coméis.

La respuesta de vuestro coche durante la carrera es igual que la de los fórmula 1 de verdad. Debéis cuidar las ruedas, el nivel de gasolina, etc.



Tener una buena salida es fundamental para empezar las carreras en las primeras plazas.



La fórmula 1 *atrae a un montón de anunciantes que llenan los circuitos con su publicidad, y eso también está perfectamente reflejado en el juego. Estas imágenes son sólo algunas muestras del nivel de realismo que atesora el juego. Cada pista ha sido reproducida tan fielmente, que hasta las vallas de publicidad ocupan los mismos lugares.*



Existe una opción para desactivar el daño de los coches cuando se producen choques.

El realismo llega hasta el agua que sueltan los neumáticos sobre el suelo mojado.



No todas las curvas tienen una señal de aviso como ésta. Tenéis que ir con mucho cuidado.





TYRRELL



PROST



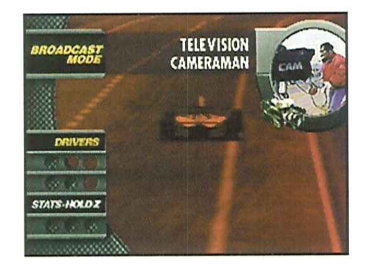
MINARDI



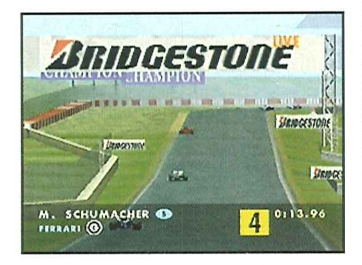
STEWART



SAUBER











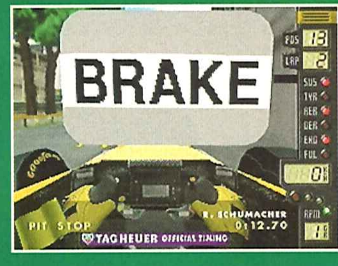
A la hora de elegir piloto *os puede sorprender encontraros a uno que se llama "television cameraman". ¿Un nuevo fichaje? Bueno, no exactamente. En realidad se trata de una opción que os permite convertiros en realizadores de televisión, porque lo único que hacéis es controlar las cámaras que siguen una carrera de coches conducidos por la computadora.*

Parada en boxes



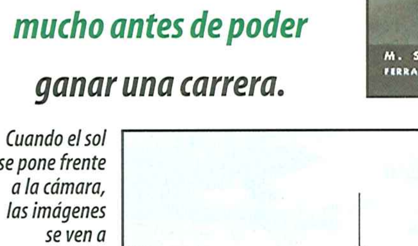








En las carreras de «F-1 WGP» no sólo tenéis que estar pendientes de los coches rivales, sino también del vuestro. ***Una serie de luces de aviso*** *que aparecen en el panel de la derecha os* ***informan del estado del bólido,*** *así que cuando se iluminen tenéis que* ***entrar en boxes para repostar gasolina, cambiar las ruedas, etc.***



El control es muy técnico, y cuesta tiempo cogerle el punto. Hay que entrenar mucho antes de poder ganar una carrera.





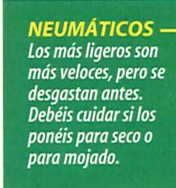
Cuando el sol se pone frente a la cámara, las imágenes se ven a contraluz. No llegáis a deslumbraros, pero casi.



Las rectas de meta tienen todos los detalles. Están los boxes, la tribuna, la parrilla pintada en el suelo, etc.



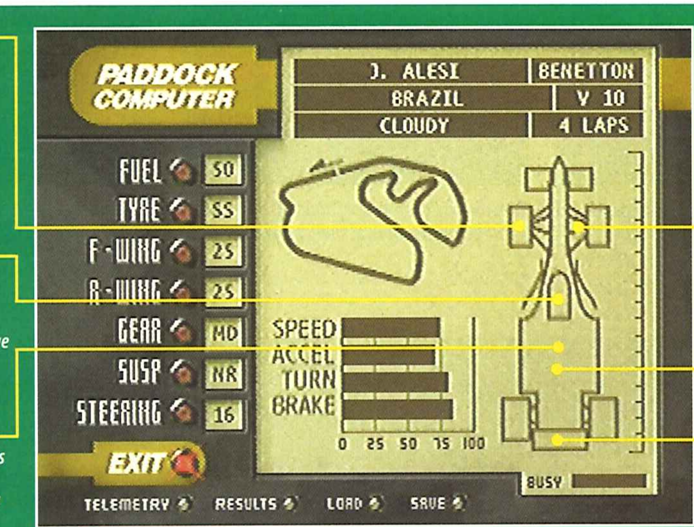
Ajustando hasta la última tuerca



NEUMÁTICOS
Los más ligeros son más veloces, pero se desgastan antes. Debéis cuidar si los ponéis para seco o para mojado.

VOLANTE
Podéis ajustar el ángulo de giro de las ruedas entre 18 y 24 grados, pero tenéis que equilibrarlo con el control.

COMBUSTIBLE
La cantidad que echáis afecta al peso del coche, y por tanto a la velocidad.



SUSPENSIÓN
La suspensión dura es mejor para tomar las curvas, pero también afecta a los neumáticos y os obliga a parar en boxes en las carreras largas.

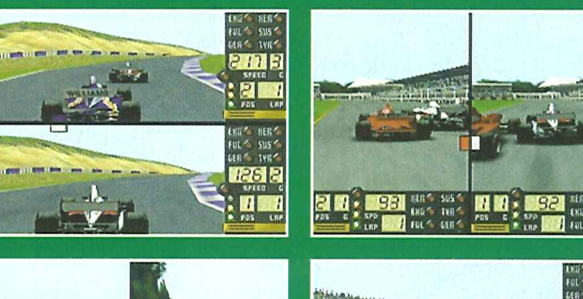
MARCHAS
El tipo de marchas que pongáis (largas o cortas) afecta a la aceleración y a la velocidad del coche.

ALERONES
Aquí la alternativa está entre la seguridad en los giros o la velocidad.

Un buen intento de pasar por el interior. Las técnicas de conducción son semejantes a las que utilizan los pilotos del mundial.

Éste es el mejor juego de coches que ha salido hasta ahora para N64. Nintendo confía en que será uno de los grandes títulos de la temporada.

Bólido contra bólido







*En las partidas a dos jugadores podéis **elegir entre dividir la pantalla en vertical u horizontal,** esta última la más aconsejable porque permite una visión mejor de la pista. En este modo se pierde un poco de detalle en los coches, pero la **sensación de velocidad (y solidez) continúa inalterable.***





El clima también influye en los resultados de las carreras. *Es importante que utilicéis los neumáticos apropiados para cada tiempo, algo fácil para un día soleado, pero más complicado cuando hay nubes, porque podéis encontraros con que llueve en medio de la carrera y el circuito se convierte en una pista de patinaje.*

El Análisis

GRÁFICOS  96

Realistas a tope. Los circuitos están recreados con maestría, los fondos no dan problemas, y los detalles han sido cuidados hasta el límite.

MOVIMIENTOS  93

La sensación de velocidad es muy buena y las animaciones son bastante creíbles, excepto en las curvas, donde los movimientos parecen forzados.

SONIDO  88

Mucho rugido de motores y algunas instrucciones en inglés desde boxes que no aportan demasiado.

JUGABILIDAD  93

Hacerse con el control es difícil si pasáis de la ayuda de la CPU. Todo se compensa al pensar que así responden los bólidos de verdad.

ENTRETENIMIENTO  95

Al principio puede desesperar, pero siempre acabas volviendo. El modo Grand Prix es largo, y además se graba en el cartucho. Las partidas a dos también resultan emocionantes.

TOTAL 95

Las salidas de pista os hacen perder unas décimas de segundo fatales. La velocidad baja en cuanto rozáis la cuneta.





Si aceleráis antes de tiempo en la salida, las ruedas patinan y perdéis posiciones.

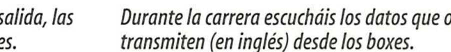




Durante la carrera escucháis los datos que os transmiten (en inglés) desde los boxes.



La presentación de la pantalla sigue la estética de las retransmisiones televisivas.



F-1 WORLD GRAND PRIX FRENTE A F-1 POLE POSITION

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Circuitos	Escuderías	Velocidad	Vistas	Control	Sonido	Conclusión
1. F-1 POLE POSITION							
Ubi Soft - Human Comentado en Nintendo Acción 61. **Total: 80** Precio: **10.900 Pta**	Tiene **16 en total,** uno menos que «F-1 WGP», que intentan reproducir los recorridos reales. El resultado, sin embargo, es **algo soso,** porque los laterales de la pista no aparecen tan llenos y detallados como en el juego de Nintendo.	Tanto **coches como pilotos son los reales,** pero **no están actualizados** como los de su rival. El **aspecto de los coches** aparece detallado en la pantalla de selección y al entrar en boxes, pero **pierde calidad durante las carreras.**	La sensación de velocidad no es mala, pero el paso de los fondos sufre bastante cuando el bólido se aproxima. El efecto pierde credibilidad debido a la **falta de solidez de los escenarios,** que se crean artificialmente según os acercáis.	El número de vistas supera al de «F-1 WGP», **siete frente a cinco.** Las tres interiores son casi las mismas, aunque las **de «Pole Position» ofrecen menos detalles** de la cabina. Las cuatro exteriores amplían la oferta del juego de Nintendo.	El control es tan exigente como vosotros queráis, porque existe la opción "machine damage" que lo hace más manejable cuando está desactivada. La **respuesta de los coches,** sin embargo, **no es tan realista** como en el «F-1» de Paradigm.	El sonido de «F-1 Pole Position» es **bastante mejorable.** El típico rugido de los motores de los coches durante las carreras no está nada bien conseguido, y la comunicación por radio con los boxes también deja bastante que desear.	**«F-1 World Grand Prix» supera claramente a «F-1 Pole Position».** Los gráficos son más realistas y los circuitos tienen más detalle. La sensación de velocidad también es mayor, y el control más técnico.

- **«F-1 WGP» lleva la simulación hasta el máximo.** *El impresionante nivel de detalle de los circuitos es lo más destacado, pero se extiende al resto del juego.*
- *Jugar en el* **modo Grand Prix os mete de lleno en una temporada** *como las reales, con entrenamientos de sábado y domingo, rondas de calificación y un sistema de puntos exacto al de verdad.*
- **Dominar el control es costoso.** *Seguramente hay demasiada diferencia entre jugar con la asistencia de la CPU y hacerlo "a pelo".*
- *Aunque hay quien prefiere los rallys a la F-1, sin duda éste es* **el mejor juego de carreras** *disponible para N64.*

El ambiente que rodea a los partidos se vive intensamente en «ISS 98». *Las animaciones que acompañan al juego antes, durante y después del partido os enseñan desde el sorteo de campos hasta lances de juego como lesiones (con masajista), sustituciones y celebraciones de los goles.*

NINTENDO 64
KONAMI
MAJOR A
FÚTBOL
96 MEGAS
52 EQUIPOS

información del **juego**

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **9.990 PTA**



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

El campeón quiere repetir título

Los hinchas futboleros vuelven a sonreír. Por fin ha empezado la liga, y además Konami acaba de lanzar la nueva edición de su gran "crack", el genial «International Superstar Soccer». Ya la primera entrega se destacó como el mejor simulador de fútbol disponible, así que estábamos más que ansiosos por que llegara esta versión '98. Nada más verlo, salta a la vista que **los programadores han optado sabiamente por mantener la base del juego.** Al fin y al cabo, ¿por qué variar algo que era casi perfecto? Así que le han añadido **algunos retoques y han pulido ciertos defectillos** que se observaban en el original.

A nivel visual, lo que más llama la atención es la **aparición de una nueva perspectiva** que se sitúa detrás de una de las porterías. Francamente, en la redacción hemos seguido jugando con la vista lateral, pero está bien que nos amplíen las opciones de cámara. Otra cosa que ha mejorado son las **animaciones, que son aún más naturales** e incluyen paradas increíbles de los porteros. También es destacable el **aumento del número de estadios,** entre los que se incluyen los más importantes del pasado Mundial de Francia.

Si pensabais que la jugabilidad y el control de la primera parte eran insuperables, esperad a ver cómo funcionan ahora. Los **movimientos son casi los mismos, pero es más fácil rematar los centros desde las bandas,** y la **habilidad de los porteros ha mejorado mucho.** La actitud en defensa de vuestro equipo también incluye novedades, ya que ahora el control cambia al jugador más cercano al balón automáticamente tan rápido que casi no hace falta que os preocupéis por hacerlo vosotros.

Semejante a la primera parte

Ya os hemos dicho que todos estos detalles se aprecian jugando bastante, porque **a primera vista «ISS 98» es muy parecido a su predecesor.** De ahí vienen nuestras únicas dudas: **éste es, de largo, el mejor juego de fútbol que os podéis comprar si todavía no tenéis ninguno,** pero la cosa cambia si ya os hicisteis con la primera parte. Al final todo depende de vuestro nivel de exigencia y de si estáis dispuestos a conformaros con los cambios que introduce sin tocar la base del original.

Mira Clemente, así se gana un Mundial













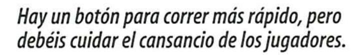
Tras el papelón que hicieron nuestros chicos en Francia (¡qué bochorno, Javi!), más de uno estará deseando poder sacarse la espinita y ver **por fin a España ganando un Mundial. Nosotros ya lo hemos logrado,** jugando desde la ronda de clasificación hasta la final en el estadio de Saint Dennis (el juego incluye estadios franceses). El **sistema de competición es el mismo que el de verdad, aunque los grupos no coinciden con los que hubo en Francia 98.**

Después de cada gol aparece una repetición automática desde dos tomas distintas. Si queréis, también podéis pasar a repetición manual y controlar vosotros el paso de las imágenes.











Hay un botón para correr más rápido, pero debéis cuidar el cansancio de los jugadores.



La agilidad y los reflejos de los porteros son algunos de los aspectos que han mejorado.

Konami ha logrado superar las prestaciones de la primera parte para hacer de «ISS 98» el mejor simulador de fútbol del momento.





Los nombres de los jugadores no son reales (son del tipo "Alponson" en lugar de Alfonso), pero una opción os permite cambiarlos por los verdaderos y guardarlos en vuestro Controller Pak. Además, también podéis crear vuestro propio jugador, escogiendo detalles como la altura, el color de la piel o la habilidad que tendrá en el remate, regateando o defendiendo.

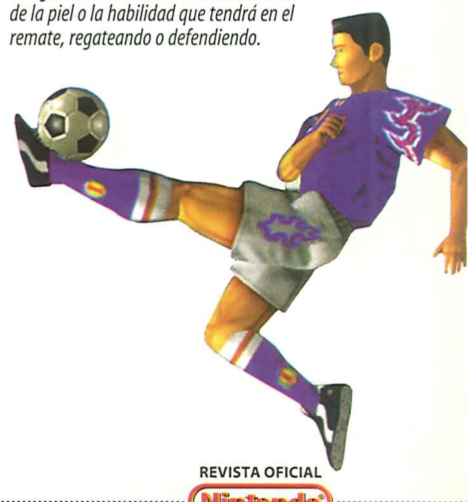
¡Hola fondo Norte!







En «ISS 98» es posible **seguir el juego desde una nueva perspectiva** que se sitúa **en uno de los fondos.** Ahora podéis **elegir entre esta vista trasera o la lateral** que ya estaba en la primera parte, y **ajustar la altura y el zoom en tres posiciones diferentes.** A nosotros nos sigue gustando más la lateral, pero por lo menos ahora podéis elegir.



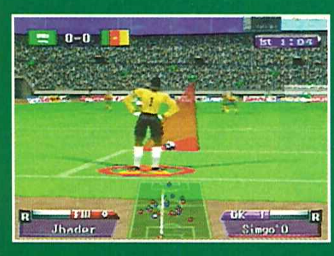





El resultado de los partidos *depende en buena medida de un buen entrenamiento, y en «ISS 98» tenéis un modo de juego que os sirve para practicar distintos aspectos del juego. Podéis moveros libremente por el campo, ensayar los golpes francos, los lanzamientos de esquina y también vuestros movimientos en defensa. Así llegaréis al partido con la mejor preparación.*



Apunta, dispara y ¡goool!





También las flechas que os ayudan en los saques a balón parado traen novedades. Ahora, ***además de regular la dirección y la potencia del disparo, también podéis ajustar la altura.*** *Así es más fácil poner el balón justo donde queráis.*



Las entradas a ras de suelo son muy útiles para cortar el balón...o el avance del rival.



Antes de iniciar un partido amistoso también podéis elegir a qué hora se jugará y qué tiempo va a hacer (sol, lluvia o nieve).



El control es muy sencillo, pero al mismo tiempo os permite hacer casi cualquier jugada de las que se ven en un partido de verdad.



La forma de lanzar los penaltis es igual que en la primera parte.



Las vistas más alejadas pierden detalle, pero permiten una visión de juego mucho mejor.



Los círculos indican a qué jugador controláis, y la flecha, a quién podéis pasar.





La introducción de una vista situada detrás de la portería es una de las mayores novedades que incluye el juego. Gracias a ella, ahora podéis ver los partidos desde cualquier localidad del estadio.

¿Puedes cambiar la Historia?



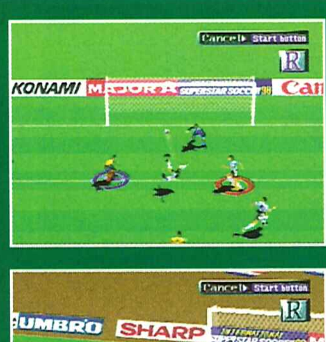
El modo "Scenario" ofrece nuevas situaciones. *Entre ellas,* ***partidos de clasificación para Francia 98,*** *como el Rusia-Italia, que acabó 1-1, el Yugoslavia-España, con el mismo resultado, o el decisivo Australia-Irán que clasificó a los iraníes. De vosotros depende cambiar el rumbo de la Historia.*



Encarar a los porteros no es nada fácil. En cuanto os descuidáis, salen a vuestros pies y os roban el balón con mucha maña.

Los controles básicos son los mismos de la primera parte, pero ahora es mucho más fácil rematar a puerta, y los porteros se desenvuelven con mayor agilidad que antes.

¡Menudos cazagoles!









Alguien dijo de un buen delantero que era capaz de rematar una sandía si se la lanzaban desde la grada, y algo parecido les ocurre a los arietes de «ISS 98». En el primer juego era difícil rematar los centros desde la banda, pero ahora ***cualquier balón colgado es una garantía de peligro, porque las cazan todas y conectan cabezazos y chilenas espectaculares***

Cuando se producen remates tan bonitos como éste, merece la pena que hagáis una pausa para recrearos viendo la repetición.







Barullo en el área. El juego no se resiente cuando hay tantos futbolistas en pantalla.



Tenéis que estar atentos a los rechaces de los porteros. Así vienen muchos goles.





El nivel táctico del juego es muy profundo. *Podéis quedaros en los aspectos más normales, como el esquema o la alineación, o poneros serios y hacer cambios que dejarían en pañales al mismísimo Van Gaal. Fijar marcajes en zona o individuales, asignar los lanzadores de faltas y corners o elegir tácticas que se activan en pleno partido, están entre este tipo de opciones.*

El Análisis

GRÁFICOS



Es más completo en las vistas, y han mejorado las animaciones de los jugadores. Las repeticiones son de retransmisión televisiva.

MOVIMIENTOS



La forma de moverse de los jugadores de campo es prácticamente la misma. Los porteros sí son claramente más ágiles.

SONIDO



El comentarista sigue hablando en inglés, pero al menos se le ve más metido en las jugadas.

JUGABILIDAD



El control es prácticamente igual al de la primera parte. Sin embargo ahora resulta mucho más fácil rematar los centros.

ENTRETENIMIENTO



El nivel de diversión es mayor que en el original, gracias a las mejoras que se han incluido. Aunque siguen faltando aspectos que alarguen la vida de «ISS», como ligas, torneos reales...

TOTAL 92

- *«ISS 98» responde a las expectativas. Es el* **mejor simulador de fútbol** *no sólo para Nintendo 64, sino incluso para cualquier consola.*
- *Las novedades dejan intacta la parte esencial del juego. Si hubiesen* **introducido clubes y ligas nacionales,** *hablaríamos del simulador perfecto.*
- *La conexión entre vuestras órdenes en el mando y los movimientos de los jugadores es exquisita. El* **juego se desarrolla como en un partido de verdad.**
- *Aunque la* **nueva perspectiva ofrece nuevas alternativas,** *nos seguimos quedando con la vista lateral que ya tenía la primera parte.*

ISS 98 FRENTE A COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Gráficos	Movimientos	Equipos	Jugabilidad	Modos	Vistas	Conclusión
1. COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98							
Electronic Arts - EA Sports Comentado en Nintendo Acción 67. **Total: 79** Precio: **7.990 Pta**	**Refleja muy bien los trajes de los equipos y el aspecto de los estadios de Francia´98.** Incluye también secuencias de animación para momentos destacados, como los himnos o la celebración de los goles. La **nitidez es menor que en «ISS 98».**	Los futbolistas se mueven bien, y sus **cuerpos son menos poligonales** que los de «ISS 98». En general, sin embargo, **los movimientos del de Konami son más realistas,** y sus animaciones menos mecánicas que las de «Copa del Mundo...».	En el juego de Electronic Arts también salen selecciones nacionales, pero cuenta con la ventaja de tener la **licencia oficial, que le permite contar con los nombres reales** de los jugadores. El **número de equipos** es mayor, pues se eleva hasta **40.**	El **control recuerda al de «ISS 98»,** con botones para pase largo, corto y correr. Le faltan algunos muy útiles para el desarrollo del juego que sí tiene el de Konami, como el **botón para hacer paredes.** En los dos podéis hacer cualquier regate.	**Disponer de la licencia oficial de Francia ´98** le permite que su competición principal sea igual, con la misma distribución de los grupos y todo. También cuenta con un modo que os permite disputar **partidos clásicos** de la historia de los mundiales.	Hay **8 cámaras** diferentes. Como ocurre en «ISS 98», las más cercanas al campo son realmente espectaculares, pero mucho menos jugables. Los **cambios de altura de la cámara y nivel de zoom de «ISS 98»** permiten más combinaciones.	«Copa del Mundo: Francia´98» **es un buen juego, pero queda por debajo de «ISS 98»,** sobre todo a nivel jugable. Los gráficos son menos nítidos, y las animaciones más mecánicas que en el de Konami. Sólo la licencia oficial consigue ponerle por delante.

Las piruetas, saltos, revolcones *y otros movimientos dignos del mejor arcade están a la orden del día en este juego. Los golpetazos sólo te harán reir y disminuirán la velocidad, pero las piruetas (pulsa acelerador dos veces) son premiadas con segundos de bonificación.*

NINTENDO 64
MIDWAY (EUROCOM)
CARRERAS
96 MEGAS
13 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



CRUIS'N WORLD

Prueba superada

Cruis´n World» es el alumno aplicado de la autoescuela Midway. Tras el suspenso de «Cruis´n USA», conectar esta "vuelta al mundo" significa refrescar el ambiente y acercarse un poco más a lo que nos gusta en juegos de coches. De nuevo **la base ha vuelto a ser una recreativa de Midway,** pero esta vez se ha confiado en **Eurocom** (MK4, Duke Nukem...) para la conversión a N64, lo que empieza sonando a gloria. El estilo, sin embargo, no disimula su origen arcade, por eso **la línea de juego tendrá más puntos en común que diferencias con «Cruis´n USA».**

Diversión como objetivo final

Pero no temáis, que hablamos de la cara buena. La de las **carreras trepidantes, golpes a toda velocidad, rapidez y dinamismo.** Se ha entendido por fin que no se juega igual en casa que en un arcade, y por eso la carrera nos ofrece esta vez **dos modos de juego complementarios, 12 coches para elegir, Rumble,** originales premios a nuestra "resistencia" y habilidad, y en fin, más salsa que antes.

La buena impresión que nos ha dejado el juego se redondea echando un ojo a la ficha tecnológica. Los coches imitan modelos reales y aparecen bien detallados, y las animaciones lucen realistas para estar donde estamos: aunque los derrapes son muy creíbles, no puedes impedir que los coches salten por los aires, den volteretas o crucen alguna que otra columna sin daño alguno. La **sensación de velocidad es impresionante. Y se mantiene en la cúspide en el modo cuatro jugadores,** donde por cierto la visibilidad es excelente. Los **movimientos son en general algo bruscos,** y el control sobre el coche exige mucha suavidad.

El nivel de dificultad pone las cosas sencillitas en el modo *easy,* pero equilibra la situación en los dos siguientes. Ganar una carrera en el *medium* es complicado, y en el *hard* se hace imposible. Y es que de un nivel a otro crece la inteligencia artificial de los rivales, que se vuelven agresivos y chocones. Afortunadamente **el nivel de entretenimiento es bastante alto,** con lo que no parece demasiado problema repetir una y otra vez la carrera.

Y así son las cosas de este «Cruis´n World». Un juego muy estilo «SF Rush», de máximo sabor arcade, que nos ha quitado el mal gusto de «Cruis´n USA», y que nos parece una **opción interesante para conducir este verano-otoño.**





En el nivel easy, llegar primero a la meta es sencillo. Y si queremos, una guapa señorita nos recibirá en bikini y con la copa. Si os parece muy erótico, podéis desactivar esta opción en el menú inicial.

Modo Cruise: Recorre el mundo en tu "buga"





La carretera guarda sorpresas en este modo de juego. Como los coches en sentido contrario. Para evitarlos, echad un ojo al radar de la derecha.







Esta bola del mundo nos sitúa en el país donde corremos y su nivel de dificultad. Hay que llegar entre los tres primeros puestos para pasar al siguiente.



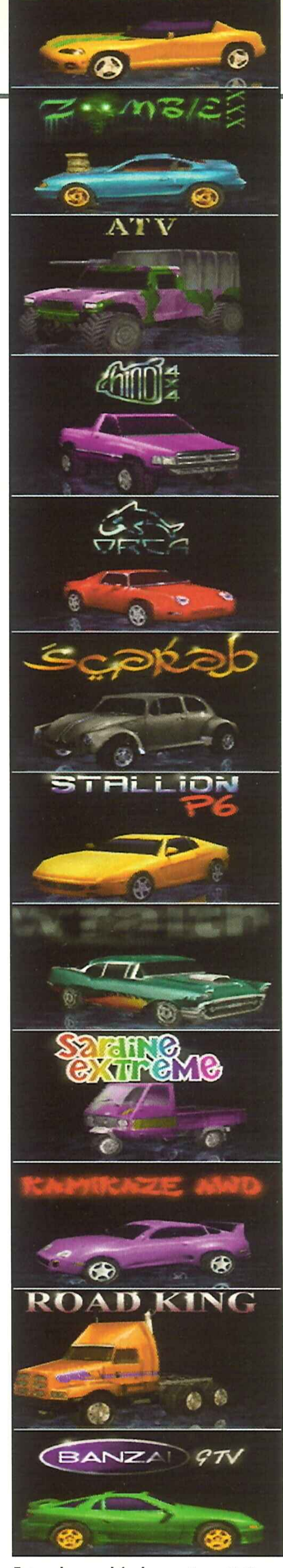




El modo Cruise *te desafía a correr en* ***13 países (dos circuitos más que el Championship)*** *que combinan diferentes niveles de dificultad. Aunque a priori dé la impresión de que el recorrido es clavado al del otro modo de juego, pronto te das cuenta de que estas pistas son más largas, se recorren del tirón (no hay que dar vueltas en círculo) y además descubren zonas completamente nuevas* ***(cruzar la Plaza Roja de Moscú a toda mecha es una delicia).*** *Pero ésa no es la única diferencia que te vas a encontrar.*
La carrera ***exige llegar entre los tres primeros, hay que decir adiós al turbo*** *(aunque no al "doble acelerador") y además* ***la pista está plagada de peligros: coches lentos, circulación en el carril contrario*** *y alguna que otra sorpresa más.*



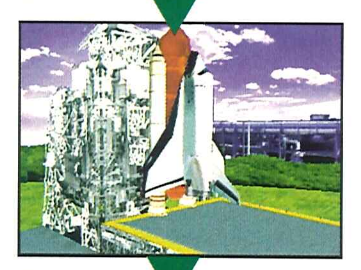
En el modo Cruise recorreremos dos circuitos, Florida y Japón, que no están en el Championship. Además, nos esperan unas cuantas novedades.

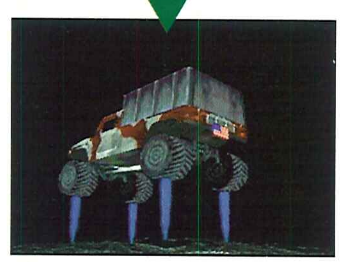


Estos doce vehículos *son los auténticos protagonistas del juego. Y como ves, hay para todos los gustos: desde el deportivo de última moda al camión, la furgoneta tres ruedas o el Hummer del ejército. Cada uno se conduce de una forma diferente, aunque sus puntas de velocidad son muy parecidas. Los colores son de nuestra cosecha, a través de la opción correspondiente...*











El final del modo Cruise esconde una sorpresa especial. *Cuando te parezca que todo ha terminado, incluso después de las pantallas de crédito, tu vehículo será embarcado en el transbordador Columbia (que no sabemos por qué, pero siempre termina apareciendo) y entonces se abrirá un nuevo circuito: la Luna. Esto sucede en el modo de dificultad easy, pero estamos seguros que si haces lo propio en los demás niveles, igual hasta compites en Saturno. Por incentivos que no quede.*

Modo Campeonato: La clave es ganar

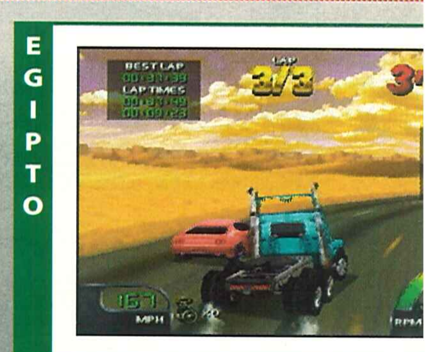
NIVEL EASY

ALEMANIA



Primera toma de contacto con la carrera. Muchos saltos, giros muy abiertos y calzada ancha, ancha.

EGIPTO



NIVEL MEDIUM

NEW YORK



Un recorrido por la autopista de Manhattan, túneles y graffitis incluidos, que propone alguna que otra curva cerrada y mucho tráfico. Lo mejor será saltar por encima de ellos, y pillar buenos puntos.

INGLATERRA

De la campiña británica a la mismísima ciudad de Londres. Una pista variada y difícil, que os exigirá controlar el derrape a dos ruedas y a lo mejor hasta pisar el freno de vez en cuando.

NIVEL EXPERT

ITALIA



El circuito más largo y también uno de los más vistosos. A priori no presenta demasiadas complicaciones, así que más que una pista para expertos podríamos decir que es para perseverantes.

CHINA



Flipante: de la Gran Muralla a la Ciudad Prohibida. De las piedras al campo, y luego a la ciudad. El recorrido más divertido de todos, y también el que os hará demostrar más condiciones.



En carrera puedes utilizar tres vistas. Una detrás del coche, otra algo más alejada (y con mejor visibilidad) y otra desde dentro, que ofrece imágenes así de intensas.



Esta vez, a los de Midway no se les ha escapado que no se puede hacer un juego de coches sin opción a 4 jugadores simultáneos. Aquí podréis conectar los cuatro pads y disfrutar como locos.



Es el circuito más corto, pero el más intenso. Ojo a las dunas en mitad de la pista que te van a hacer saltar.

HAWAII





El túnel bajo el agua es genial, y el circuito no guarda demasiadas complicaciones. Todo OK.

FRANCIA



Un viaje de lo más campestre por una carretera que empieza ancha y abierta y de repente se cierra en dos carriles con árboles a los lados. Más difícil si cabe que el recorrido británico.

KENIA



Menudo barrizal nos toca lidiar. El manejo del coche se ve alterado en este terreno, así que mejor un 4X4 y mucha mano. Hay saltos, desvíos alternativos y hasta elefantes. Muy entretenido, sí señor.

AUSTRALIA



El desierto australiano es una de las superficies más duras del mundo, así que no intentéis probar suerte con un deportivo (como nosotros). Además, las condiciones de la pista no están a nuestro favor.

MÉJICO



Tampoco el terreno es de lo mejorcito, pero al menos hay verde alrededor. La carretera está salpicada de charcos, y en mitad del circuito hay un túnel que te va a complicar las cosas.





Para incrementar la potencia del coche o acceder al taller de pintura *tan sólo tendrás que reunir los puntos que se te piden como objetivo en el modo Championship. Y éstas son sólo dos de las posibilidades que hemos descubierto...*

El Análisis

GRÁFICOS  78

Equilibrados. Los coches tienen presencia en pantalla y los fondos están bien trabajados y lucen muchos colores, aunque el popping (con efecto transparencia) sigue en sus trece.

MOVIMIENTOS  80

El desplazamiento es muy rápido pero también algo brusco. La sensación de velocidad es excelente. El juego es increíblemente dinámico.

SONIDO  88

Nos recibe una melodía cañera con letra incluida. Después, cada stage tiene su propia banda sonora, y si queréis alucinar id directamente a Méjico: cantan en español

JUGABILIDAD  88

El control es fácil y presenta algunas innovaciones interesantes, como la posibilidad de ponernos a dos ruedas o el doble acelerón.

ENTRETENIMIENTO  87

Entra muy bien por el mando. Es rápido y apenas tiene complicaciones de uso. Puedes competir como un loco y además echarte unas risas. El espíritu arcade tiene estas cosas.

TOTAL 87

CRUIS'N WORLD FRENTE A SUS RIVALES

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■



	Gráficos	Coches	Jugabilidad	Animaciones	Movimientos	Duración	Conclusión
1. OFF ROAD CHALLENGE Midway -Atari Games Comentado en Nintendo Acción 71. **Total: 87** Precio: **11.990 Pta**	En la misma línea. Están a expensas de la carrera.	Cuatro menos, aunque más espectaculares.	Uno de sus puntos fuertes: es muy asequible.	Falta algún cuadro, pero no están mal.	Responde bien y se mueven con facilidad.	Puede que la mecha se le acabe pronto...	Son tal para cual, pero preferimos el World.
1. SAN FRANCISCO RUSH Midway- Atari Games Comentado en Nintendo Acción 63. **Total: 84** Precio: **13.490 Pta**	Escenarios digitalizados, aunque ladrillos...	Ocho bien plantados y casi, casi reales.	El control, terrible. No se puede dominar el coche.	Son bastante realistas y están muy logradas.	Buena sensación de velocidad y mejores golpes.	O te engancha como un loco o lo acabas odiando.	Es diferente, original, y cuesta cogerle el aire.
1. CRUIS´N USA Midway No comentado en la revista **Precio: 6.990 Pta**	Indescriptibles. Ni 32 bits, vamos, un horror.	Escasos y rácanos, tanto en tamaño como en detalles.	Un escalón por debajo a la de esta entrega.	No existen. Los coches apenas se se mueven.	Al menos corren, y por lo visto bastante rápido.	Pues depende: 1 hora, 1 semana, quizá un mes...	Fue de los primeros, y se nota. Suficiente.

En cada circuito van sucediendo cosas (increíbles) paralelamente al desarrollo de la carrera. *Sin ir más lejos, a poco de empezar en Las Vegas nos sorprenden dos cazas persiguiendo a un gran Ovni. Mientras tú le das al acelerador, los cazas se encargan de maltratar a cañonazos al UFO, obligándole finalmente a chocar contra las montañas. Por si las moscas: en caso de accidente, no paréis.*



La carrera se desarrolla a lo largo de seis circuitos, aunque hay cuatro más escondidos.



Los protagonistas son ocho "monstertrucks", coches diseñados para las carreras más bestias.



Estos coches pueden con todo, y una pared de hielo no va a ser un obstáculo a estas alturas.

NINTENDO 64
MIDWAY
CARRERAS
64 MEGAS
6 CIRCUITOS
8 COCHES

Información del juego

1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 11.990 PTA



OFF ROAD CHALLENGE

Sólo tendrás que pisar el acelerador

La escuela de conductores Midway hace doblete este mes. Junto a su **«Cruis´n World»** que edita Nintendo, nos regala un **«Off Road Challenge»** que ha caído en manos de GTi. Aunque existe diferencia de tiempo entre ambos cartuchos (el último fue «Off Road...»), y ni siquiera han participado los mismos equipos de desarrollo, lo cierto es que **ambos se pilotan igual, saben parecido y divierten al mismo tipo de público.** Ni que decir tiene: público de pisar a tope el acelerador y buscar el choque fácil y la vuelta de campana, mejor cuanto más espectacular.

En «Off Road...» los protagonistas son "monstertrucks", vehículos **todoterreno con tracción a las cuatro ruedas**, diseñados para correr por el desierto y otros patatales. Podemos elegir entre ocho modelos, incluidos los famosos "Big Foot" y otros buggys de lo más pinturero. A pesar de su tamaño, que por cierto es bien reflejado por una buena presencia en pantalla, su motor no parece conocer límites y nos envía a **velocidades de vértigo a despeñarnos por cualquier terruño** o a chocar contra un tractor que llega de recoger la cosecha. La **sensación de velocidad es altísima, aunque la situación sea poco creíble,** y afortunadamente el aliciente no se queda en ganar y poco más, sino que esta vez conseguiremos premios en metálico y podremos **remodelar nuestro "buga", o recoger "power-ups"** en plena carrera (dinero, nitros, cascos...). No busques más, **si sólo te interesa pisar (y no soltar) el acelerador.**

Su motor nuevo, gracias







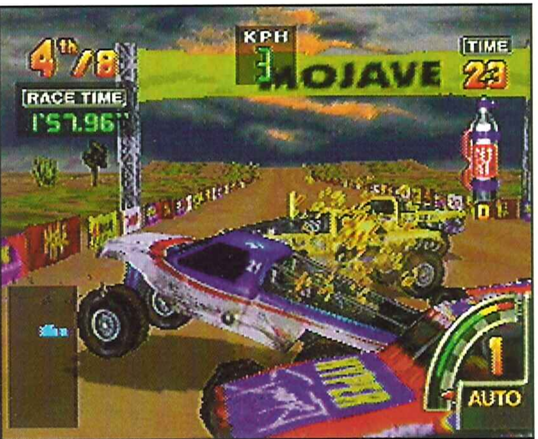
Uno de los alicientes de esta carrera es que llegar primero tiene premio.** Y en metálico. El dinero puedes utilizarlo después para **comprar ruedas nuevas, nitros (turbos), amortiguadores** e incluso un nuevo motor en la tienda-en-casa. Además, estate atento porque **a lo largo del recorrido también te espera dinerillo y otros items...





Las carreteras de «Off Road Challenge» son una auténtica caja de sorpresas. *Ya lo ves, cuando no te sale al paso un gigantesco tractor (en la pista de Baja), es un ¿muñeco? colgado a la entrada del tenebroso pueblo de El Paso el que impacta al piloto. Hay muchas más vaciladas de este tipo en el interior, pero ojo, que después de la risa viene el castañazo y la consiguiente pérdida de tiempo.*



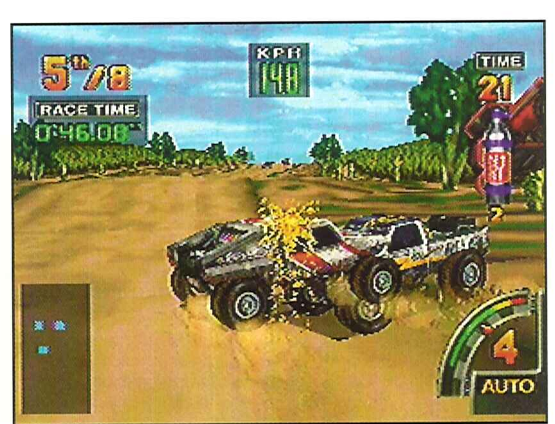










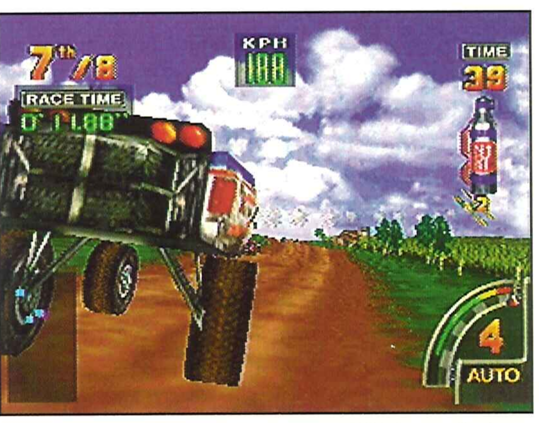


Suena a topicazo, pero en este arcade los choques y golpes aparatosos están más al día que en ningún otro. Parece que lo buscan los condenados.





Los arcades de coches de Midway responden siempre al mismo concepto: diversión desde el primer kilómetro. Así ocurre en este «Off Road Challenge».



La vista desde dentro del coche proporciona una visibilidad extraordinaria, y aumenta la sensación de velocidad. Además, permite ver imágenes como ésta.

El Análisis

GRÁFICOS 70

Los fondos son bastante mediocres, aunque están compensados con el tamaño y detalle-definición de los "monstertrucks" protagonistas.

MOVIMIENTOS 

La sensación de velocidad (y especialmente la de los saltos y botes entre baches) está bien conseguida. Las animaciones, nada del otro jueves.

SONIDO 

La banda sonora típica de los "road games" de Midway, esta vez un poco más embrollada porque abundan los FX de todo tipo.

JUGABILIDAD 

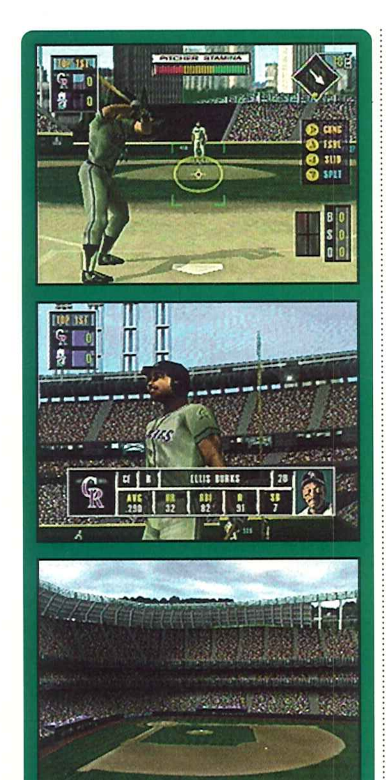
Sin complicaciones. El control es tan arcade que no debes esperar situaciones realistas...

ENTRETENIMIENTO 

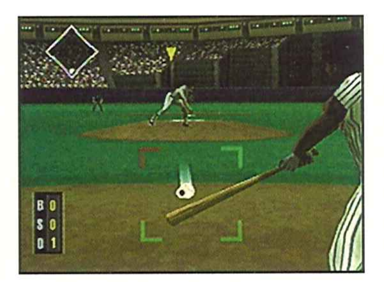
Faltan circuitos, pero la carrera es divertida y tiene puntos, como el de los items (y la tienda), que siempre dan juego..

TOTAL 87

- *En la* **línea de «Cruis´n World»**, *un arcade para correr sin complicaciones.*
- *El* **tratamiento gráfico** *no es desde luego impactante, pero al menos la sensación de velocidad sí convence.*
- *El* **look de los "monstertrucks"** *está muy cuidado, y por cierto algunos son modelos originales de Toyota.*
- *Un* **buen juego para pasar un rato divertido** *con tu N64. No necesitarás echar mano de Carlos Sainz...*



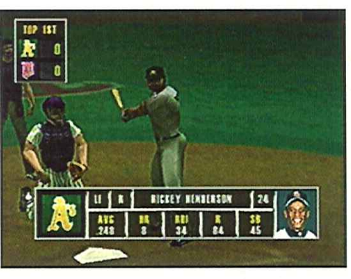
La calidad gráfica de este juego salta a la vista. *La reproducción de los estadios reales, el aspecto de los jugadores, la equipación, su forma de moverse sobre el campo... todo contribuye a crear el mayor realismo que hayamos visto nunca en un simulador deportivo. Estamos deseando que Acclaim se decida por fin a hacer un juego de fútbol con imágenes en alta resolución como éstas. Será la bomba.*



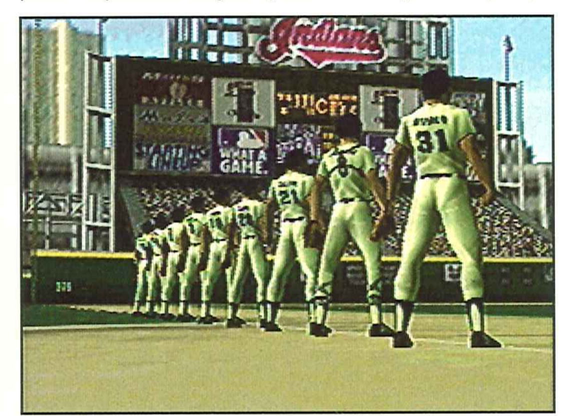
Esta especie de visor os sirve para calcular la zona de impacto con la bola al batear. Tendréis que practicar un poco antes de cogerle el punto.

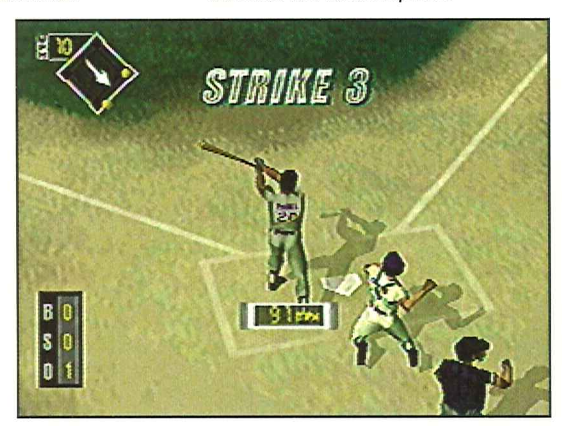


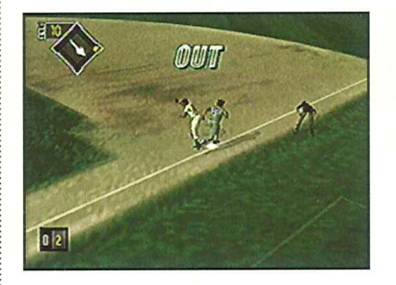
Las funciones tácticas incluyen un montón de opciones, tanto ofensivas como defensivas. Hay que ser un experto para entenderlas.



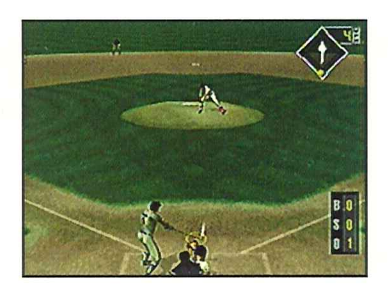
La base de datos incluye equipos y jugadores reales de la liga profesional americana, con las estadísticas de la última temporada.











ALL-STAR BASEBALL '99

¿Y si hicieran un juego de fútbol así?

NINTENDO 64
ACCLAIM
IGUANA USA
BÉISBOL
96 MEGAS
30 EQUIPOS

Información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 11.490 PTA



Aunque a priori un juego de béisbol cualquiera no tendría mucho futuro en nuestra revista, con «All-Star Baseball '99» hemos de hacer una excepción, porque este **cartucho tiene los mejores gráficos** que hayamos visto nunca en un simulador deportivo. **La animación de los jugadores es fantástica,** la recreación de los estadios, espectacular, y por si fuera poco las **imágenes están tratadas en alta resolución.** Este "cóctel" da a la acción un realismo que os convertirá en jugadores profesionales de béisbol.

A la hora de jugar, y pese a que no somos unos expertos en este deporte, hemos encontrado que el **control es sencillo e intuitivo.** Llegar a batear bien exige cierta práctica, pero como la disposición de los botones C del mando es ideal para representar las cuatro bases del campo, hacerse con los movimientos básicos resulta fácil. Evidentemente, un simulador de esta categoría **también cubre las necesidades de los expertos** con cambios de posición de los jugadores, fichajes, alineaciones, "drafts" de selección y un montón de opciones tácticas que escapan a la comprensión de los profanos.

Está claro que el béisbol no es un deporte que despierte pasiones por aquí, pero si os pica el gusanillo por probarlo, en **«All-Star Baseball '99» os vais a encontrar como si jugarais un partido de verdad.**

El Análisis

GRÁFICOS  95
Nunca habíamos visto un realismo tan grande. El modo alta resolución, los renders de lujo y el "motion-capture" son los "culpables".

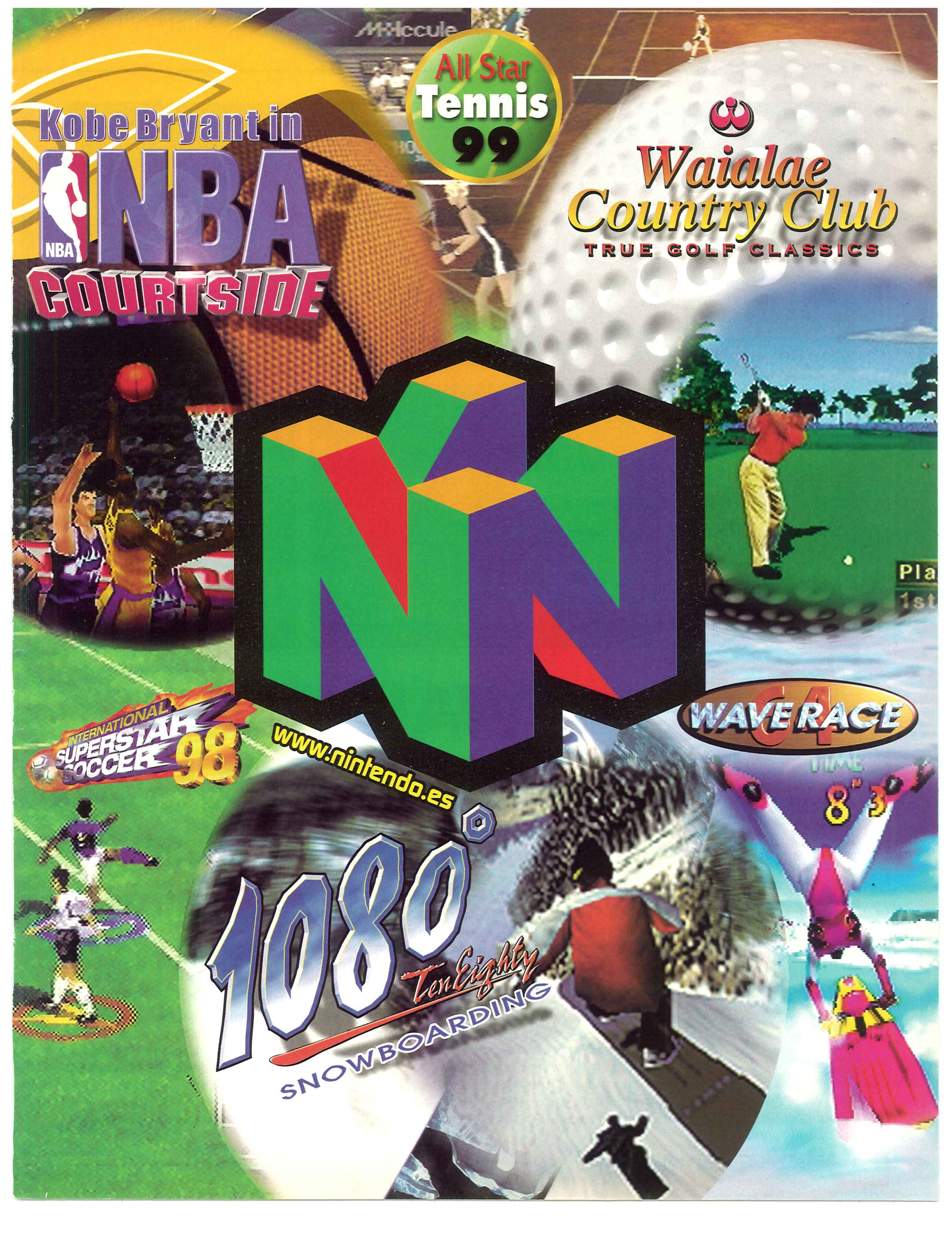
MOVIMIENTOS  93
Este nos es un deporte muy dinámico, pero pese a todo las animaciones parecen imágenes sacadas de un vídeo.

SONIDO  81
Narración televisiva en inglés de las jugadas, pero poco sonido ambiente. ¿Es que nadie anima en los partidos de béisbol?

JUGABILIDAD  89
El control es muy real. Batear cuesta un poco, pero moverse por las bases resulta fácil.

ENTRETENIMIENTO  79
Cuando pasa la impresión que causan los gráficos queda el béisbol, un deporte excitante...sólo para los verdaderos aficionados.

TOTAL 85



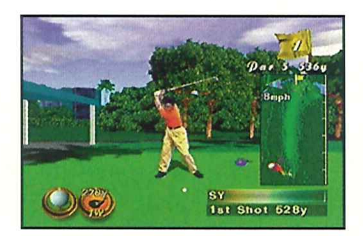
Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
All Star
Tennis
99
Waialae
Country Club
TRUE GOLF CLASSICS
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
98
www.nintendo.es
WAVE RACE
64
1080°
TenEighty
SNOWBOARDING



Paso 1: *Elegir el palo adecuado y ajustar la dirección según el perfil del hoyo y el viento.*



Paso 2: *Esta barra circular os permite ajustar la potencia y la precisión del golpe.*



Paso 3: *La suerte está echada. Ya sólo os queda asistir a esta animación digitalizada.*

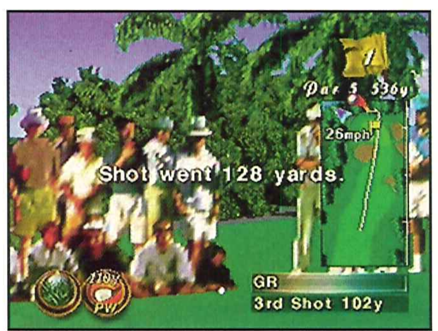


Paso 4: *Podéis elegir tres tipos de cámara. Una línea sigue el recorrido de la bola.*

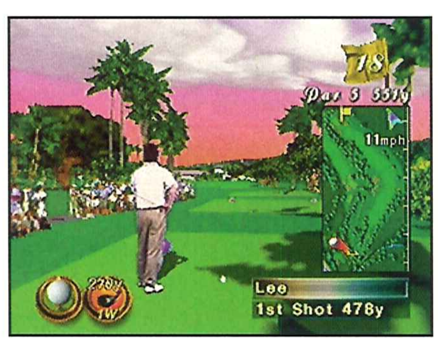
NINTENDO 64
NINTENDO (T&E SOFT)
GOLF
64 MEGAS
18 HOYOS
BATERÍA: SÍ













WAIALAE COUNTRY CLUB

El Golf debuta en Nintendo 64

La Gran N se ha marchado nada menos que **hasta Hawai para firmar su primer juego de golf.** Un lugar tan exótico es el marco en el que podéis hacer vuestros primeros pinitos con este deporte si todavía no lo habéis probado, porque el juego **incluye todas las opciones técnicas necesarias para simular un partido de verdad:** desde la elección del palo adecuado, hasta ajustar la posición de los pies o el punto de golpeo de la bola.

Puestos ya en acción, la mecánica es muy similar a la que venimos viendo en los juegos de golf prácticamente desde «Mario NES Open», con un medio círculo que aparece en pantalla y os sirve para calcular la potencia y la precisión del golpe (tenéis que estar pendientes de la situación de los bunkers, de la fuerza del viento, etc.). Luego, en el green, una rejilla os muestra el relieve del terreno para que os hagáis una idea de la dirección que tomará la bola.

Un simulador jugable, pero poco llamativo

El **menú de modos de juego es bastante completo,** porque os permite desde practicar hoyo por hoyo hasta disputar un torneo entero. Incluso existe una opción para **crear un jugador con las características que vosotros elijáis.**

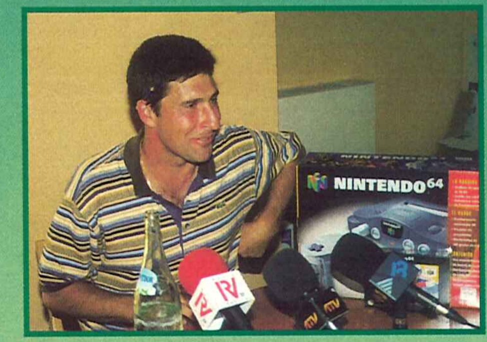
Hasta aquí todo va bien, pero los problemas saltan cuando nos detenemos en los gráficos. Lo más notable son las digitalizaciones de los jugadores, porque ni la textura del campo, ni el aspecto plano de árboles y público están a la altura de las posibilidades de la N64. De ahí que podamos decir que «Waialae...» **es más jugable que espectacular.**

Estreno de lujo para «Waialae Country»

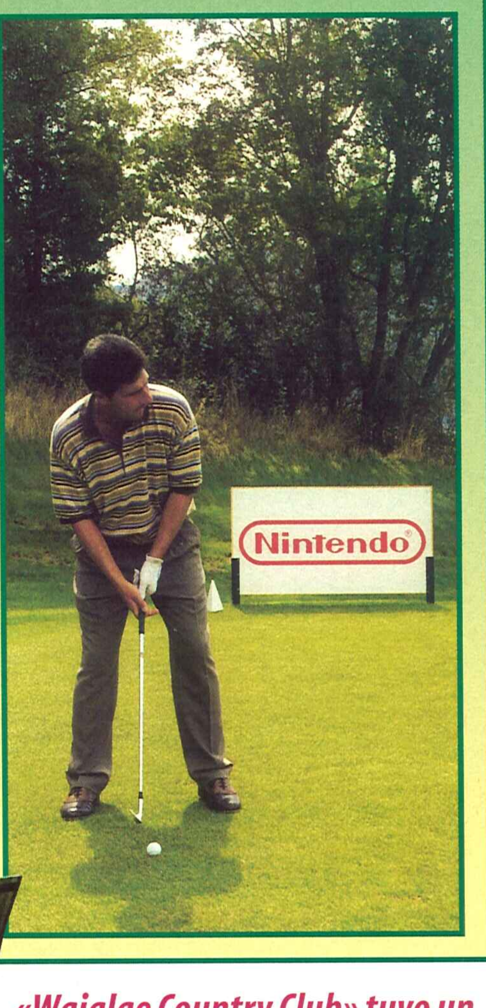
Olazábal ya juega al golf de Nintendo

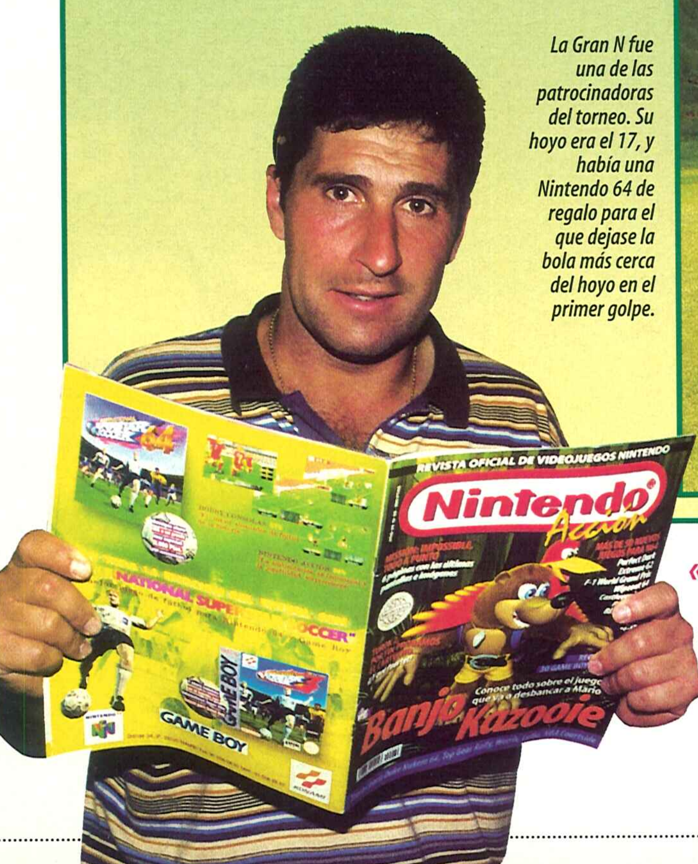
Nintendo España quiso reforzar el lanzamiento de «Waialae Country Club»con un golfista de nivel mundial, y nadie mejor que nuestro Jose María Olazábal para estrenar los hoyos de la N64. **Aprovechando la presencia del donostiarra en el torneo PRO-AM Aravell Golf de Andorra, la Gran N nos invitó a conocer a Olazábal en su ambiente** (¡hay que ver cómo juega este tío!), y de paso pudimos ponerle ante un reto más difícil que cualquier torneo del Grand Slam: ver cómo se le da esto del golf "virtual".

Olazábal no había probado nunca un simulador como «Waialae», **"pero si ayuda a mejorar el drive, esta noche hago tres o cuatro horas extraordinarias practicando"**, bromeó. En opinión de Olazábal, **"si estos juegos sirven para que la gente joven se sienta atraida hacia el golf me parece estupendo,** siempre y cuando no dejen los estudios". Así que ya sabéis: practicad las horas justas, hincad bien los codos, y si el golf es lo vuestro, a dar clases de verdad. Claro que...¿y si a Olazábal le diese ahora por viciarse a la Nintendo 64? "Nunca se sabe, algún día a lo mejor me veis en el parón de un torneo jugando a la Nintendo", nos confesó. No sería raro, la consola tiene clase para enganchar incluso a figuras de la talla de Jose María Olazábal.



Durante la rueda de prensa posterior al torneo, Nintendo regaló a Olazábal una consola y un cartucho de «Waialae». Ahora nuestro campeón ya puede entrenar sin salir de casa.





La Gran N fue una de las patrocinadoras del torneo. Su hoyo era el 17, y había una Nintendo 64 de regalo para el que dejase la bola más cerca del hoyo en el primer golpe.

«Waialae Country Club» tuvo un acompañamiento estelar en su debut. Ahora Olazábal puede ganar torneos desde su casa.





Los seis modos de juego de «Waialae...» *os dejan entrenar hoyo por hoyo, disputar un torneo en condiciones y hasta apostar dinero contra un rival controlado por la computadora. Entre las opciones también está hacer un recorrido para conocer el campo o crear un jugador configurado a vuestra medida.*

El Análisis

GRÁFICOS  68

Los jugadores están digitalizados, pero al campo le faltan texturas, y el público y los árboles no resisten las vistas cercanas.

MOVIMIENTOS  73

La animaciones son realistas, pero deberían haber hecho alguna más aparte de la del golpeo de la bola.

SONIDO  83

Los efectos están bien, y hay un comentarista (en inglés, claro) que ameniza los partidos del modo torneo.

JUGABILIDAD  85

Permite controlar fácilmente todos los aspectos técnicos del golf. La rejilla del green resulta algo confusa.

ENTRETENIMIENTO  75

Donde más partido se le puede sacar es en los duelos multi-jugador. El resto no es una fiesta precisamente.

TOTAL 75

- *«Waialae...» sigue una mecánica de juego que ya conocíamos de antes. Gracias a eso os* **resultará más fácil haceros con el control.**
- *La* **capacidad de la Nintendo 64** *da para hacer mucho más a nivel gráfico: texturas, animaciones 3D, juego de cámaras, etc.*
- *Los* **modos de juego son abundantes,** *pero sólo las partidas contra varios jugadores mantienen un nivel de emoción aceptable.*
- *Está claro que el golf todavía tiene que esperar un juego que le haga honores.* **«Waialae...» tiene buenos detalles, pero se queda a medio camino** *de lo que podemos esperar.*

DESAFÍO NINTENDO SPORTS

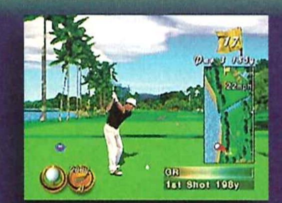


y **José Mª Olazábal**

desafían a los mejores jugadores de Golf de **Nintendo 64.**



Acepta el reto. Consigue un "birdie" *(golpe bajo par)* en el hoyo 17 de **«Waialae Country Club»** y envíanos la foto.









Las **15 primeras** fotos serán premiadas con un cartucho de **«1080°»** para **Nintendo 64.** Además habrá una fantástica camiseta de **Nintendo** para todos los que nos envíen la foto del "birdie".



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....C. Postal: ....

Teléfono: ....

Bases de la competición:

1. Para participar en el concurso tenéis que conseguir un "**birdie" en el hoyo 17 (golpe bajo par) en el juego «Waialae Country Club»,** y enviarnos una foto de la pantalla, junto con el cupón de participación, a Hobby Press, S.A., Revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: **DESAFÍO NINTENDO (Nintendo Acción)**
2. Las **QUINCE** primeras fotos recibidas serán premiadas con un cartucho de «1080°» para Nintendo 64. Además, a todos los que nos envíen una foto de la pantalla del "birdie" se les premiará con una camiseta de Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas **entre los días 25 de septiembre y 30 de diciembre de 1998.**
4. Los ganadores se publicarán en el **número de febrero de la revista Nintendo Acción.**
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



BANJO KAZOOIE

Ni más ni menos que la guía que esperabas. La solución completa, con pistas, trucos y claves, del genial juego de RARE. Y la publicamos enterita, y en un formato especial para que puedas guardarla.

Mission: Impossible

El equipo de desarrollo del juego ha realizado esta guía sólo para nuestra revista. Este mes nos ocupamos de dos niveles, con sus mapas, claves y trucos.

Página 75

Forsaken

Por fin, la guía de juego que va a resolver todos tus problemas (y los de los alienígenas ésos) por completo. En esta entrega analizamos la ruta fácil. Objetivos, número de enemigos, armamento y lo que haga falta.

Página 80



EL TRUCO DEL MES



MISSION:IMPOSSIBLE

Modo rápido y otras ventajas





Atención. Estos trucos han sido probados en la versión NTSC del juego. Estamos a la espera de recibir la versión PAL para "testearlos".

Hemos tenido acceso a los trucos más inverosímiles del juego de Infogrames. Por ejemplo, hemos descubierto un modo de juego superrápido. En la pantalla de selección de nivel, tienes que pulsar C arriba, Z, C arriba, Z y C arriba. Oirás a Ethan diciendo "Ah! that´s better" y después un sonido. En la misma pantalla, haz lo propio con C abajo, C arriba, R, L y Z. Entrarás en el modo Little Kid.

Otros trucos...

CRUIS´N WORLD

Hay una **docena de coches secretos** esperando a salir a la luz en el juego de Midway. ¿Cómo destaparlos? Simplemente **bate el récord de tiempo de cada circuito en el modo práctica.** Por cada pista que destripes, un coche nuevo. Y los hay majos...

NBA COURTSIDE

Ahí va un truco de esos que te gustan. Consiste en convertir la cabeza de los jugadores en melones auténticos. Haz pausa y presiona **Derecha, Derecha, Izquierda, R, Z, Start, A, Start, A, Start y por último Z.**

TOP GEAR RALLY

Para abrir el "mirror mode", empieza una carrera y pulsa **Derecha, Arriba, Izquierda, C abajo, C abajo, A, Derecha y Z.** Sal y empieza una nueva carrera. Por fin, en la pantalla de "Decals" (la última antes de empezar a correr), pulsa **C abajo** para cambiar el color de tu coche.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Más trucos: • Banjo-Kazooie • Off Road Challenge • F-1 World Grand Prix • All Star Baseball 99

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO


NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps


NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64


NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64


NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini


NA 65. Guías: Bomberman 64 • Turok GB • FIFA' 98 • GoldenEye


NA 66. Guías: Duke Nukem 64 • Turok GB


NA 67. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Tetrisphere


NA 68. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Goemon


NA 69. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Goemon


NA 70. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Goemon • MK4

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guias que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guias publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **91 654 84 19 ó 91 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

Buenos días Señor Phelps,

MISSION: IMPOSSIBLE™

Aquí empieza la guía de juego que te convertirá en el espía perfecto. A partir de este mes vamos a ir desvelando todas las claves que necesitas saber para completar uno de los juegos más difíciles de Nintendo 64. Te ofreceremos mapas, trucos, consejos y todas las soluciones contadas paso a paso por el equipo de desarrollo. Así que ya sabes, si no quieres que Hunt acabe en la cárcel, no te pierdas esta guía.

Esta es su guía para completar la aventura

Primera entrega

Esta guía ha sido realizada por el **Design Studio** de Infogrames y cedida a Nintendo Acción.

>GOLPE DE HIELO

Parte 1 de 2 - Base de Lundkwist

Situación:
Norte del Paralelo 70°

Equipo:
John Clutter, Andrew Dowey, Jim Phelps, Ethan Hunt.

Lista de objetivos: (1)
- Cambiar de identidad.
- Encontrar excusa para merodear.
- Destruir el cuadro eléctrico.
- Ir al submarino con Clutter.

Objetivos no incluidos:
- Encontrar al Jefe de la Guardia.
- Encontrar al conductor del camión.
- Saltar a la parte trasera del camión.

Inventario inicial:
- Silenciador 7.65.
- Aparato para caretas con un cartucho.

Objetos que recoger:
- Sobre (en las barracas del jefe de la guardia)

Secuencia de juego:
Al llegar a la base, tienes que **saltar sobre un montón de cajas para pasar al otro lado de la valla.** Una vez allí, a tu derecha se encuentra el **jefe de la guardia** que entra y sale de su barraca continuamente. Tendrás que eliminarlo cuando esté dentro, ya que **el aparato para caretas no funciona fuera debido al frío.** Una vez fuera de combate, Ethan tomará la identificación del Jefe de la Guardia, y **cogerá la carta que le servirá para merodear.**
Sal fuera, dirígete de nuevo a la izquierda y pasa a través de la puerta. **Un poco más lejos a tu derecha hay un camión.** El conductor andará cerca. **Dale el sobre** y **te pedirá que le lleves al submarino.** Ve a la parte de atrás del camión y salta dentro cuando el conductor lo haya puesto en marcha. **Clutter, que está en la esquina cerca del camión, también saltará.**

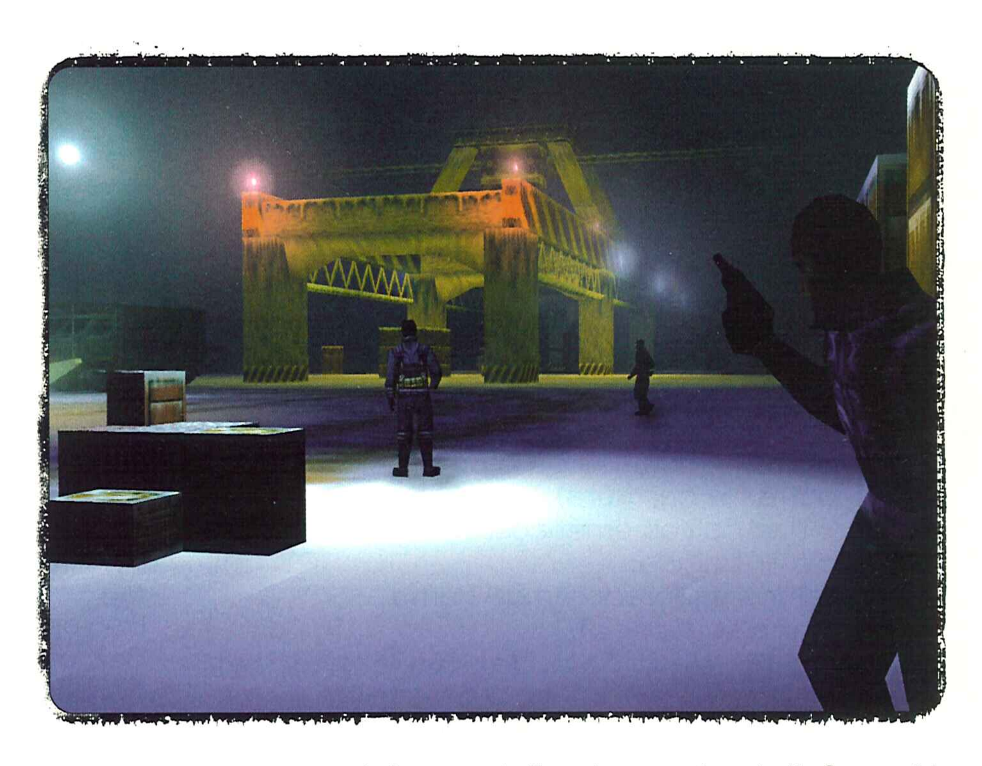
1
2
3

PLAN DEL NIVEL

1. Comienzo
2. Oficina del comandante
3. Camión

>GOLPE DE HIELO

Parte 2 de 2 – El submarino



Lista de objetivos: (2)

- Encontrar minas magnéticas.
- Dar una mina a Clutter.
- Sabotear la embarcación.
- Reunirse con Dowey para huir.

Inventario inicial:

- Silenciador 7.65.

Objetos que recoger:

- Arma de los guardias.
- Munición de los guardias.

Secuencia del juego:

Una vez que hayan llegado al submarino, Clutter y Ethan saltan del camión. Debido al frío, la máscara de Ethan se disuelve con lo que tendrá que defenderse sin el disfraz. Al final de la conversación con Clutter, necesitarás encontrar **un gran edificio donde están las minas.** Cuando las encuentres, aparecerá una **luz verde en el escáner** indicando el punto de reunión con tu compañero Clutter.

Usando tu escáner, tienes que reunirte con Clutter y darle las minas. Enseguida descubrirás que **las minas tienen un reloj programable,** y también que necesitarás destruir el barco patrulla para salir ileso. Ethan se queda con una de las minas y va a buscar **el barco patrulla que encontrará cerca del submarino,** anclado en un pequeño muelle bajo algunos escalones.

Debes colocar la mina e ir al punto de encuentro, donde Dowey y Clutter te estarán esperando con una lancha zodiac.

>RECUPERAR LA LISTA NOC

Parte 1 de 8 - Recepción en la embajada

Situación:
Praga

Equipo:
Sarah Davies, Dieter Harmon, Jack Kieffer, Candice Parker, Robert Barnes, Ethan Hunt.

Lista de objetivos: (3)
- Encontrar la máquina de caretas.
- (Encontrar la partitura).
- Encontrar polvos eméticos.
- Encontrar bebida.
- Ocultar los generadores de humo.
- (Eliminar a la asesina).
- Tomar la identidad del ayudante del Embajador.
- Acceder a zona restringida.

Objetivos no incluidos:
- Distraer al invitado para alejarlo de Sarah.
- Hacer que la asesina siga a Ethan a los lavabos.
- Hablar con el invitado para hacer que se ponga de pie y conseguir la partitura de la orquesta.

Inventario inicial:
- Cerbatana con dardos soporíferos.
- 6 Generadores de humo.

Objetos que recoger:
- Aparato para caretas + 1 cartucho, que te dará Sarah.
- Polvos eméticos, de Dieter.
- Bebida, del camarero.
- Partitura, de debajo del sillón del invitado.
- Ocultar los generadores de humos en los conductos de ventilación.



Secuencia del juego:
Ethan ha conseguido una invitación para la recepción en la Embajada. Su misión empieza en la puerta de la sala de recepción. Inmediatamente **recibirá un mensaje de Phelps: Scoffield, una asesina, ha sido enviada para matarlo.** ¡Debes eliminarla antes de que lo consiga! **Scoffield es la única mujer vestida de rojo que hay en la recepción.** Lleva un bolso preparado para disparar a Ethan. Nuestro héroe puede descubrir **quién es la mujer que le está buscando y qué apariencia tiene hablando con los invitados.** Ella le estará **esperando en la sala principal, cerca del piano que hay al principio.** Cuando Scoffield le vea, le seguirá hasta que encuentre una ocasión para dispararle cuando nadie se dé

cuenta. Tienes que dejar que **te siga hasta los lavabos para luego dormirla con tu cerbatana y los dardos.**

Frente a la puerta de entrada un hombre y una mujer están hablando. Él es uno de los invitados a la recepción de la Embajada, y ella se llama **Sarah Davies, y pertenece al equipo del IMF.** Habla dos veces con el tipo, y podrás quedarte a solas con Sarah. **Si no hay nadie alrededor, ella te dará el aparato para caretas** (si tratas de conseguirlo mientras alguien esté mirando, serás arrestado). Para conseguir **información sobre Candice, prueba a hablar de nuevo con Sarah.**

Tres de los conductos de ventilación están en los pasillos de la primera planta, **otros dos en la sala principal de la recepción** y el último está en el piso de arriba. **Ethan debe ocultar los generadores de humo en cada uno de ellos** sin ser descubierto.

Dieter es el camarero de la Embajada, el tipo que va a **conseguir los polvos eméticos.**

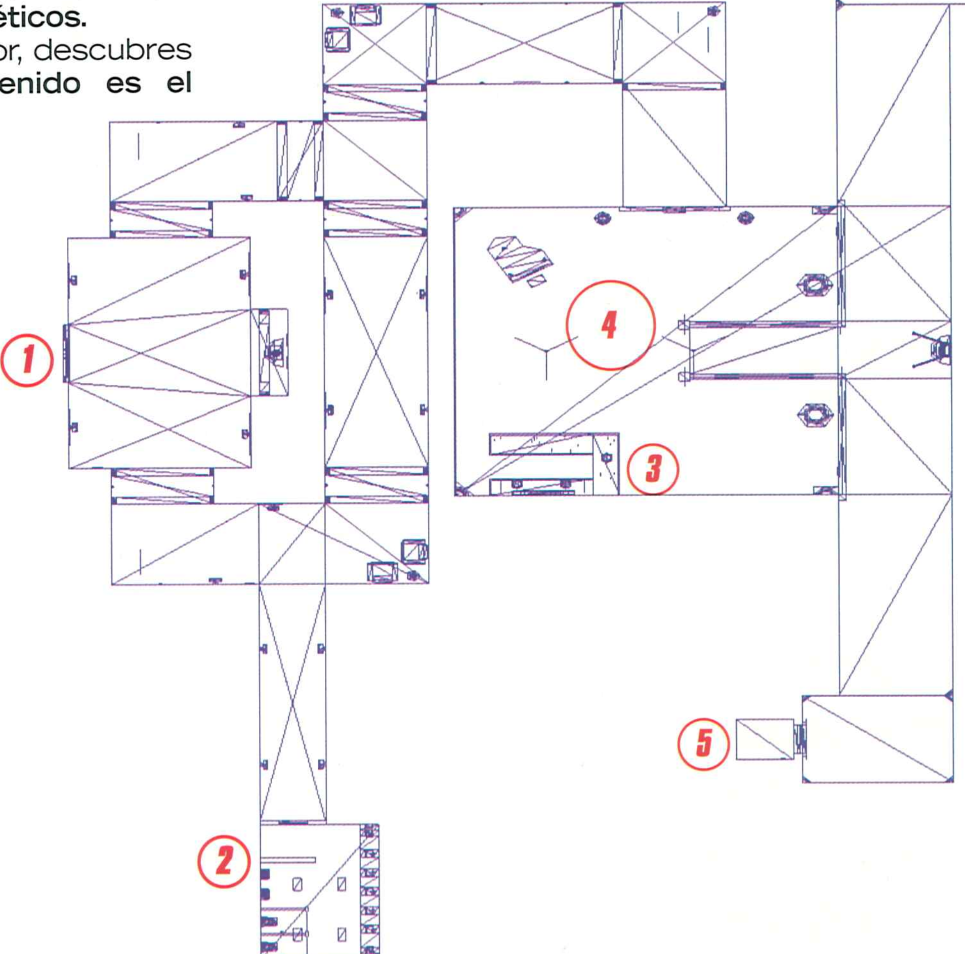
Tras echar un vistazo a tu alrededor, descubres que el **único oficial que ha venido es el ayudante del Embajador.** Hablando con el pianista, averiguas que **el ayudante del Embajador sólo bebe cuando escucha el himno de su ciudad natal.** Solución: **pedirle al pianista que toque esa melodía,** aunque al principio le es imposible ya que la partitura se ha perdido.

Ahora vamos a por la bebida. Él puede conseguirla hablando con el camarero, y utilizar el polvo emético para alterarla. Lo siguiente es **localizar la partitura, que está pegada bajo la silla de un invitado en uno de los pasillos.** Ethan tendrá que hablar con él, y hacer que se levante para coger la partitura.

Tras dársela al pianista, tocará la canción y al oírla bajará el ayudante del Embajador.

Ethan le ofrecerá una bebida (alterada con el polvo) y brindará por su ciudad natal. Al beber, el hombre sentirá naúseas y se irá corriendo al lavabo.

Corre tras él, déjale sin sentido y utiliza el aparato de caretas para tomar su aspecto. Entonces conseguirás pasar entre los guardias que hay en la escalera sin que se inmuten, en dirección al ascensor. En este nivel hay otra puerta al ascensor, sin guardias en frente, pero no lo intentes porque necesitas una tarjeta de seguridad del KGB.



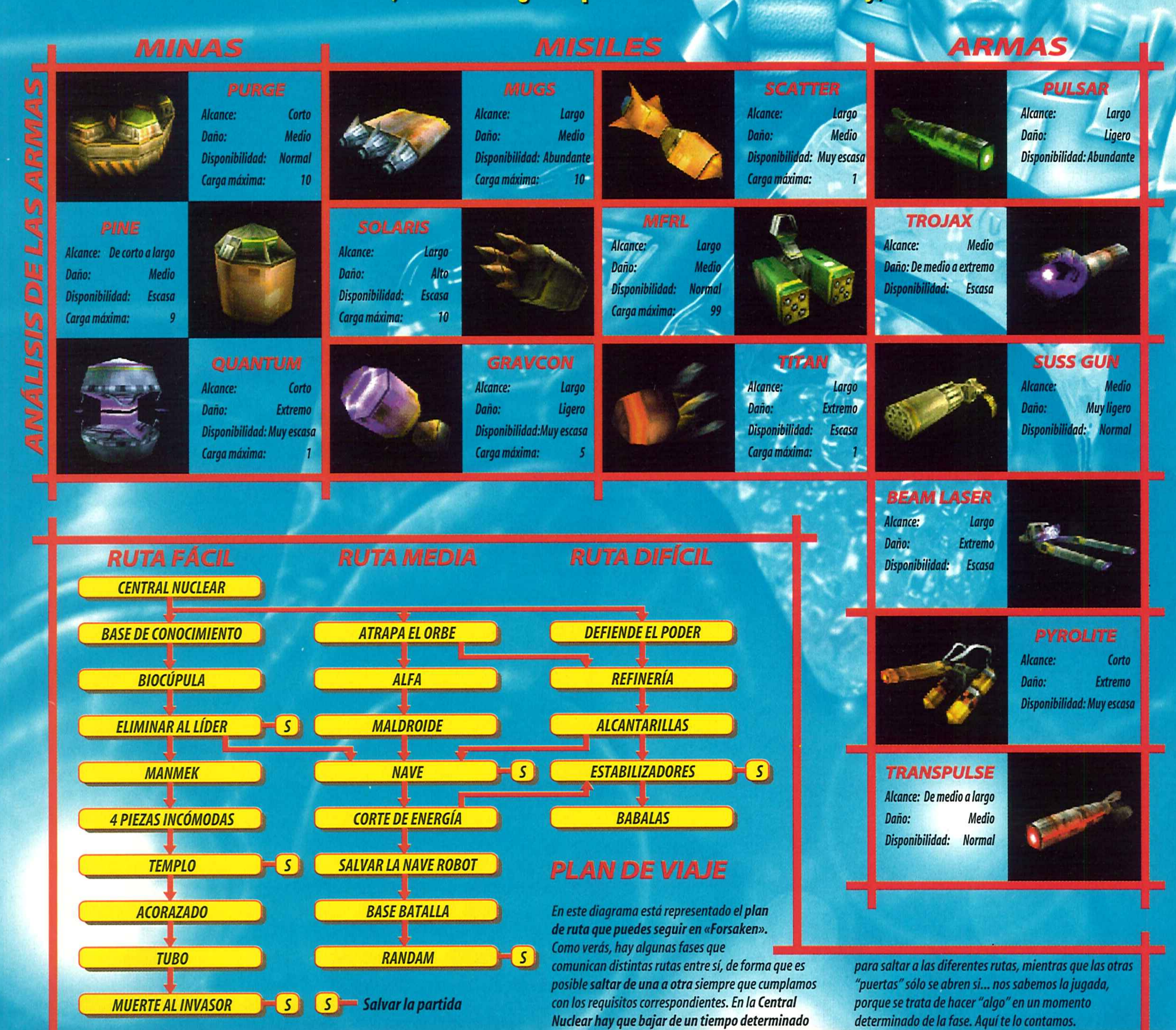
PLAN DEL NIVEL 1

1. Comienzo
2. Lavabos
3. Bar
4. Salón de baile
5. Final

PRIMERA PARTE

FORSAKEN

Dudas, dudas... ¿cómo se pasa de nivel?, ¿dónde están los enemigos?, ¿y los dichosos escudos?, ¿qué tengo que hacer para saltar de una ruta a otra? Si la duda te corroe, toma la guía práctica «Forsaken» y, a otra cosa...



PLAN DE VIAJE

*En este diagrama está representado el **plan de ruta** que puedes seguir en «Forsaken». Como verás, hay algunas fases que comunican distintas rutas entre sí, de forma que es posible saltar de una a otra siempre que cumplamos con los requisitos correspondientes. En la **Central Nuclear** hay que bajar de un tiempo determinado para saltar a las diferentes rutas, mientras que las otras "puertas" sólo se abren si... nos sabemos la jugada, porque se trata de hacer "algo" en un momento determinado de la fase. Aquí te lo contamos.*





Fase 1 PLANTA NUCLEAR

LOCALIZACIÓN: Amarillo,Texas (USA)
TIPO: Destruye y escapa
ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Levitank, Mec Ton, Suppressor. Total: 24.
ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Scatter, Shield Overdrives, Solaris.

En esta central nuclear abandonada te esperan **24 enemigos.** Debes eliminarlos a todos en un tiempo récord: si lo consigues **en menos de 1:40 minutos, pasarás a la ruta difícil**; si tardas algo más, pero sin **sobrepasar los 2:40, al nivel medio.**
Metidos ya en harina, lo primero es **hacerte con el power pod** que encontrarás en el mismo punto de salida, bajo tus pies. Sigue recto hasta el pasillo, donde te espera el primer **mec ton:** una ráfaga y ése no pasa la I.T.V. Continúa por la derecha hasta el final, donde te salen **2 fodder.** Después le toca el turno al mec ton que circula por el pasillo de la derecha, cárgatelo sin piedad y vuelve atrás para introducirte en la sala de control. Allí esperan su triste final **4 fodder más y 1 mec ton.** Sal a toda pastilla por el pasillo de la derecha. Al final encuentras un descansillo y 2 suppressor. En el túnel que baja hay otro fodder que parece también estar leyendo el Marca. Ya estamos en la **planta baja,** así que toma el pasillo de la derecha, avanza hasta una pequeña sala y fulmina a otro fodder. Prepárate para acabar, en el pasillo del fondo, con 2 suppressor y 1 beam turret. Continúa y llegarás a otra sala con 3 fodders. En la salida encontrarás misiles solaris. Échalos al zurrón que te vendrán muy bien para eliminar, en la gran sala, a los 4 levitank que tienen la desagradable manía de ir a morir justo a tus narices. Sigue por la puerta de frente hasta el túnel de ascenso y, como mágico fin de fiesta, le llenas el cuerpo de plomo al último fodder.

Fase 2 BASE DE CONOCIMIENTO

LOCALIZACIÓN: Valle de los Reyes, Tebas (Egipto)
TIPO: Recoge y destruye
ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Hunter, Laz Bot, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, Exogenon.
ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Beam Laser, Power Pod, Purge Mine, Solaris, Suss Gun, Titan, Trojax, Weapon energy, Shield Overdrives, Solaris.




Esta vez hay que **levantarle una bomba a la F.D.M.** Lo primero es deshacerte de los **dos shades** que te reciben con dos buenos misiles. Recoge el **orbital pulsar,** da la vuelta y coge el **power pod** que hay al doblar la esquina. Fríe a los dos **snub bot** que llegan, y se abrirá una puerta. Entra, toma el camino de la izquierda y recoge armamento. Ya tienes la bomba. Baja un piso por el túnel que comunica las tres plantas y **dispara contra la llave.** Métete por las puertas que se abren, haz una buena purga y recoge los items. Sigue por el único habitáculo con salida, hasta la **viga de vidrio.** Dispara a la puerta y entra en una estancia grande con **beam turret y swarm.** Cruza el pasaje de abajo y llegarás a un pasillo donde debes accionar la **llave de la puerta del piso inferior.** Vuelve al túnel por el pequeño hueco en la pared. Sube hasta el punto de partida y abre la puerta de la izquierda. Sigue de frente por la pequeña y avanza hasta otra salita con un fodder y tres pulse turret. Abre la puerta con la **llave azul** y penetra a otra sala: destruye las pulse turret desde arriba. Continúa y llegarás a otra sala. Introdúcete por uno de los agujeros del techo y encontrarás la llave de una sala con armas. Baja hasta la tercera planta. Elimina a los dos pipiolos del hall, abre la puerta y lucha con **Exogenon.** Otra puerta se abre. Entra. Tienes **40 seg. para regresar a la salida.**

Fase 3 BIOCÚPULA

LOCALIZACIÓN: Hot House, Montreal (Canadá)
TIPO: Destruye y escapa
ENEMIGOS: 49.
ITEMS: MFRL, Mug, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Transpulse, Trojax, Weapon Energy.



Limpia la cúpula del mec ton y los tres shades que te reciben, baja por el hueco del suelo y recoge el **power pod.** Sólo entonces aniquila al swarm que dejaste atrás. El mismo pasillo es, también, la improvisada tumba de dos levitank. **Recoge los solaris** que están sobre el power pod de antes.
No tardando mucho tendrás ante ti tres swarm más. Dobla la esquina y llegarás a un pasadizo en el que aprovechas tus solaris para liquidar a 3 snub bot y 2 hunter.
Al fondo tienes unos cuantos items, pero en el angosto hueco de la izquierda está el más divertido, el **transpulse,** para sobarle el morro a tus enemigos sin llegar a verles la cara.
Llegas a una nueva cúpula. Quédate en la puerta y le mandas un presente a los **dos pulse turret y tres suppressor** que habitan. Baja por el pasadizo y hazte cargo de la variopinta clientela de este garito. A destacar el **airmobil,** un fulano bajito y cabezón, que manda un campo de fuerza para retenerte durante un tiempo. Cárgatelo y sigue por el pasillo de la derecha hasta subir a una sala de control en la que no ha de quedar ni el apuntador. Recto llegarás a un pasillo con un ambiente estupendo; **snub bot, levitank, otro airmobil... en fin, gentuza.**






Fase 4 ELIMINAR AL LÍDER

LOCALIZACIÓN: Anchorage, Alaska (USA)

TIPO: Destruye y escapa

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Dual Turret, Fodder, Hunter, Legz, Levitank, Mec Ton, Missile Turret, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppresor, Swarm, Metatank, Spawn Carrier.

ITEMS: MFRL, Nitro, Orbital Pulsar, Power Pod, Purge Mine, QuaNtum Mine, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Transpulse, Trojax, Weapon Energy









Un complicado laberinto, repleto de tipejos con malas pulgas, y una misión de órdago: **destruir una nave acorazada.** Pero la vida es así y tú cumples órdenes... Para comenzar, recoge el power pod y ve a la izquierda: al fondo de un pasillo está la **primera llave.** Y un poco más adelante, la segunda, custodiada por un pulse turret. Da la vuelta y continúa hasta un pasillo de iluminación azulada. Sigue por él y, tras montar una escabechina en el descansillo, abre la puerta y continúa hasta una sala donde te esperan pulse turrets y snub bots. Hazte cargo e introdúcete por la ventana del centro, para bajar a un cruce de caminos donde aguarda la **tercera llave.** Regresa a la sala anterior y penetra por la ventana de la derecha. Dí adiós a los centinelas y acciona la llave. Vuelve de nuevo a la sala y elige ahora la ventana de la izquierda; llegarás a una puerta que conduce a la sala del acorazado. Ábrela y espera a que se materialice. **Dispara desde abajo y, cuando empiece a convulsionarse, regresa con vida al punto de partida.**



Fase 5 MANMEK

LOCALIZACIÓN: Babalas (Asia)

TIPO: Jefe de nivel

ENEMIGOS: Beam Turret, Dual Turret, Mec Ton, Shade, Snub Bot, Snub Turret, Suppresor, Manmek.

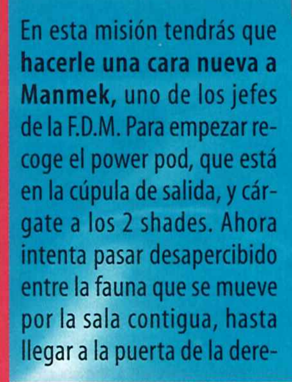
ITEMS: Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Titan, Transpulse, Weapon Energy.







En esta misión tendrás que **hacerle una cara nueva a Manmek,** uno de los jefes de la F.D.M. Para empezar recoge el power pod, que está en la cúpula de salida, y cárgate a los 2 shades. Ahora intenta pasar desapercibido entre la fauna que se mueve por la sala contigua, hasta llegar a la puerta de la derecha. Baja por el túnel y elimina la beam turret del fondo. Dobla la esquina y cárgate las 2 pulse turret a una sala llena de juguetitos. Luego sal pitando pasillo arriba, hasta llegar a la última planta, **engancha el titan** y, desde cualquier agujero del suelo, deja que el transpulse haga su trabajo hasta terminar con los 11 enemigos. Aparecerá en escena **Manmek.** Lo primero es ser cortés y convidarle a un titan, quizá le resulte algo picante, pero tu obséquiale con todo el arsenal que llevas encima. Cuando le hayas dado el susto de su vida, encontrarás el ítem **homing beacon.** Cógelo y comenzarán a entrarte unos cuantos caballeretes empeñados en fastidiarte. Además reaparece Manmek con ganas de revancha. En esa tesitura lo mejor es **esconderse en uno de los pequeños habitáculos** y aguantar el minuto necesario para completar la misión.



Fase 6 CUATRO PIEZAS INCÓMODAS

LOCALIZACIÓN: Buenos Aires (Argentina)

TIPO: Recolección

ENEMIGOS: Fodder, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Suppresor, Swarm, Aqua Force 1.

ITEMS: MFRL, Orbital Pulsar, P<d Overdrives, Solaris, Weapon Energy.

La mecánica de esta fase es la siguiente: llegas a un nivel, te cargas a todo el personal y automáticamente **aparece la pieza y se desbloquea el acceso al siguiente nivel.**
En el de salida esperan **20 enemigos** con vocación de víctima. Búscales en los pasillos circulares y en la sala central. Recoge la pieza y baja por la sala central hasta encontrar la puerta de acceso al siguiente nivel. En él, te esperan otros **10 energúmenos.** Pronto tendrás a mano la **segunda pieza** y libre el camino para pasar al tercer nivel, siempre por la sala central y hacia abajo.
La tercera pieza y otros 10 aspirantes a fiambre te esperan tras la puerta. ¡¡Hasta ahora, esto ha sido pan comido, pero queda la última!! Para conseguirla tendrás que enfrentarte con **Aqua Force 1,** uno de esos tipos a medio camino entre jefe y cantamañanas. El caso es que el fulano en cuestión tiene peligro y para mandarle al otro barrio lo mejor es **quedarse en el descansillo y atacarle de frente.** Así, además de darle estopa, neutralizarás los misiles que te mande y estarás fuera del alcance de las pulse turret que hay en la sala. Tarde o temprano, aparecerá la **cuarta pieza. Cógela y la misión será historia.**







Fase 7 TEMPLO

LOCALIZACIÓN: Valle de los Reyes, Tebas (Egipto)

TIPO: Destruye y escapa

ENEMIGOS: Beam Turret, Hunter, Laz Bot, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppresor, Swarm. Total: 36

ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan, Trojax, Weapon Energy.



















Esta es **otra misión de limpieza,** pero en esta ocasión transcurre en un marco incomparable, que diría algún que otro locutor radiofónico trasnochado.

La mayor complicación de esta gesta es dar con los pobres desgraciados a los que has de aniquilar. Lo primero que te sale al paso son **tres shades** que intentan impedirte el acceso al power pod: cargártelos de entrada o abrirte paso hasta el **bote verde,** depende sólo de tu paciencia. Una vez superado este pequeño percance, explora la sala contigua, donde encontrarás dos swarm y, en el pasillo de la derecha, una beam turret. Baja por el hueco del suelo hasta una sala grande y repleta de sabrosas manzanas a las que hincarle el láser. Diez enemigos variados esperan su San Martín ocultos en los soportales. Continúa por el pasillo que baja y llegarás a una zona donde esperan un levitank y la beam turret, cuyos restos no mancharán las paredes con su grasa. De esta salita **surgen cuatro caminos, explóralos uno a uno** y encontrarás más clientela para el cementerio de chatarra. Algunos de esos caminos conducen al piso superior. Cuando estés en él, introdúcete por un estrecho hueco que encontrarás de frente y acaba con los últimos restos de vida de este infame lugar.

Fase 8 ACORAZADO

LOCALIZACIÓN: Babalas (Asia)

TIPO: Jefe de nivel

ENEMIGOS: Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, Acorazado.

ITEMS: Golden Power Pod, Gravgon, MFRL, Pine Mine, Power Pod, Solaris, Titan, Transpulse, Weapon Energy.

Al pobre Acorazado le están cambiando el aceite. La ocasión la pintan calva y allí estás tú para convertir esa simple operación de mantenimiento en algo más parecido a un siniestro total.

Al comenzar, te encuentras al susodicho de frente, algo que no le conviene a tu salud, de modo que **sal de allí echando chispas, en dirección al fondo del taller mecánico.** Una vez allí, podrás recoger tranquilamente el power pod sin que ni el acorazado ni las cuatro pulse turret que lo guardan como los cuatro angelitos que tiene tu cama, te puedan alcanzar. Explora los pasillos de los lados y recoge todas las armas que encuentres. Ya con el maletero lleno, lo siguiente es volver al taller y darle caña a las pulse turret. **Cuando hayas acabado con la última, el acorazado se liberará** y huirá como alma que lleva el diablo. **Persíguelo hasta el túnel circular,** donde encontrarás a dos snub bot en busca de aparcamiento. Libéralos de esta tediosa tarea y lánzate a toda pastilla tras el acorazado. Al llegar a su altura, ten cuidado con las boñigas explosivas que desprende. Esquívalas y, del tirón, le vas metiendo en el cuerpo toda la chicha que puedas. Cuando aparezca el mensaje **"beacon activated" busca en uno de los recovecos el ítem homing beacon.** Entonces comenzarán a aparecer más enemigos y, si consigues sobrevivir un minuto en medio de esa debacle, se puede decir que la misión habrá terminado.





















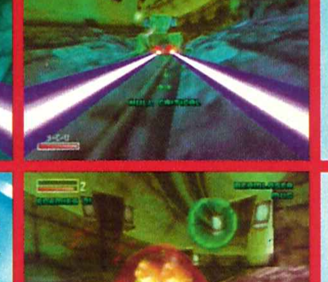
Fase 9 TUBO

LOCALIZACIÓN: Metro de Manhattan, Nueva York (USA)

TIPO: Destruye y escapa

ENEMIGOS: 50.

ITEMS: Beam Laser, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Suss Gun Ammo, Weapon Energy.



Esta nueva misión transcurre en el laberíntico entramado del metro de New York. Allí te espera **S-C-U, uno de los jefes de la F.D.M.**, al que has de convertir en papilla. La misión se desarrolla **dentro de un asqueroso fluido verde** que impide maniobrar normalmente y, para más inri, el **ritmo de aparición de enemigos es frenético.** Por ello, como siempre, lo primero es hacerte con el power pod que encontrarás en el túnel que se abre a tu espalda. Listo ya para la batalla, vuelve a la sala del comienzo y pasa a cuchillo cuanto se mueva por los alrededores. Limpia la costa, enfila por el túnel de abajo y prepárate para darle al gatillo. En el primer descansillo que se abra a la derecha, te encuentras unos cuantos enemigos que esperan su tren hacia el infierno. Cuando les hayas servido el tíquet, lánzate de nuevo por el túnel e irán apareciendo nuevos clientes para tu láser. Quizá demasiados, de modo que más te vale avanzar hasta encontrar un pasaje a la izquierda y echarte a la espalda el beam laser. Con él encima la vida se ve de otro color. Enséñaselo a toda esa pandilla y continúa por la última a la izquierda hasta llegar al final, donde has de hacer un cambio de agujas. Lánzate por esta nueva linea y recoge más almas dispuestas a viajar a los dominios de Satanás. Cuando hayas limpiado este túnel retrocede hasta el pasillo de la izquierda, que te conducirá a una gran sala donde te esperan **S-C-U y los spawn** que le salen de las entrañas. Cepíllatelos a todos desde la entrada y a otra cosa mariposa.













Fase 10 MUERTE AL INVASOR

LOCALIZACIÓN: Belfast (Reino Unido)

TIPO: Defensa.

ENEMIGOS: Airmobil, Fodder, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppressor, Warm. Total: 68.

ITEMS: Beam Laser, MFRL, Orbital Pulsar, Pine Mine, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Weapon Energy.

El escenario lo forman una serie de túneles por los que llegan los enemigos y en los que encontrarás items, y dos pasillos circulares; **en el de abajo están las C.P.U.s que has de proteger** y el de arriba, además de albergar algunas armas, es una buena plataforma para atacar a los invasores cuando pintan bastos. Para **proteger este ingenio informático,** lo mejor es permanecer al pie del cañón, machacando a todos los enemigos que pasen, y aprovechar los respiros que dan de vez en cuando para recorrer los pasillos y recoger items. Al final, para terminar de complicar el asunto, aparece **Nutta**, un tipejo resbaladizo y peligroso. Elimínalo desde arriba y continúa machacando enemigos **hasta acabar con los 68.**







ALGUNOS INTERESANTES TRUCOS

ABRE TODOS LOS NIVELES

En la pantalla donde aparece Press Star, pulsa **A, R, Z, Arriba, Arriba, C arriba, C abajo, C abajo.** Aparecerá un texto que dice Missions Open. Y bien, todo para ti.

MODO SICODÉLICO

En la misma pantalla, pulsa **A, R, Izquierda, Derecha, Abajo, C arriba, C izquierda, C abajo.** Esto hará que los niveles cambien continuamente de color.

TURBOFORSAKEN

Pulsando **B, B, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, C arriba, C izquierda,** tendrás acceso a "nitros" ilimitados, para que puedas recorrerte las fases zumbando.

MODO GORE

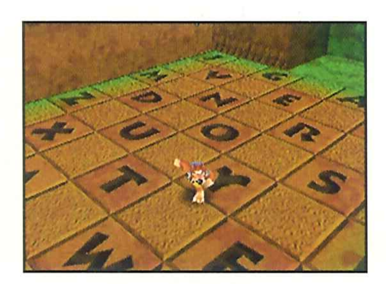
Tú elijes. Si te mola que el jugo de tomate salpique la pantalla a cada impacto, prueba a pulsar en la pantalla de Press Start la siguiente combinación: **Z, Abajo, C arriba, C izquierda, C izquierda, C izquierda, C abajo.** Tú mismo.

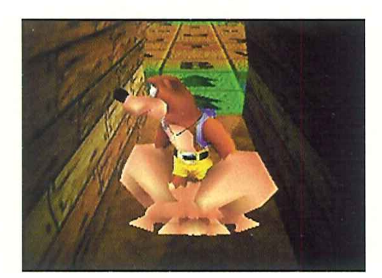
COMIENZO RÁPIDO

Puede que cada vez que empieces una partida tengas que esperar un minuto largo a que transcurran todas las intros. Menos mal que tenemos el remedio. En cuanto empiece la tromba, **haz reset. Luego basta con pulsar Start** para saltártelo todo.

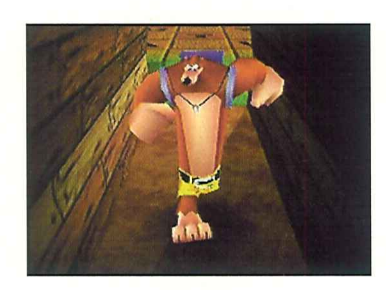
trucos en clave Nintendo

BANJO-KAZOOIE





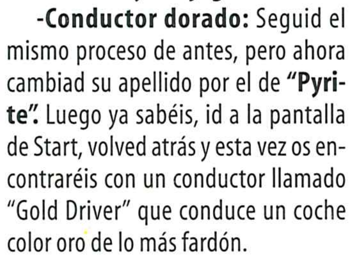






Esto sí que es una auténtica primicia, y de las buenas. ¡Mirad qué gracioso aspecto tienen Banjo y Kazooie en estas pantallas! La bomba. Y si se os ocurre algún truco nuevo, no dudéis en enviarlo a la dirección de la revista.

¿Recordáis el truco que os dábamos el mes pasado? Pues aquí viene la continuación. Para empezar, el mecanismo sigue siendo el mismo: primero **tenéis que haber resuelto el puzzle del castillo de arena en Treasure Trove Cove,** y después **viajar hasta la casa de Banjo,** al principio del juego. Allí os ponéis **delante del cuadro de Bottles, habláis con él y jugáis a los desafíos** que os propone. En total son **seis puzzles consecutivos** los que tenéis que completar (cuando salgáis de uno, volved a mirar al cuadro para entrar en el siguiente). Al final de cada uno, **Bottles os da una clave,** hasta que os dice que ya no tiene más. Bueno, pues miente. Le queda un séptimo que es el más difícil. Las **claves tenéis que introducirlas letra a letra en el castillo de arena de Treasure Trove Cove,** y sus efectos son los siguientes:



·BOTTLESBONUSONE: El del mes pasado, para ver a Banjo cabezón.

-BOTTLESBONUSTWO: Aparece con las manos y los pies enormes.

·BOTTLESBONUSTHREE: ¡Ahora es Kazooie el que ha crecido!

·BOTTLESBONUSFOUR: Banjo en plan salchicha frankfurt.

·BOTTLESBONUSFIVE: Igual que antes, pero con pies y manos grandes.

·BIGBOTTLESBONUS: Cariño, he agrandado a los niños.

·WISHYWASHYBANJO: El mejor, ¡los convierte en lavadora!

·NOBONUS: Sirve para anular el efecto de cualquiera de ellos.

F-1 WORLD GRAND PRIX









El juego de Nintendo tiene mucho jugo, pero podréis sacarle mucho más si ponéis al descubierto todos estos secretos:

·Conductor plateado: Tenéis que entrar en **"Exhibition Mode",** seleccionar el piloto que se llama **"Driver Williams"** y cambiar su apellido por el de **"Chrome".** Después, avanzad hasta la pantalla de Start y volved atrás con el botón B. Ahora, habrá un nuevo piloto llamado "Silver Driver" en los modos **"Exhibition", "Time Trial" y dos jugadores.**

-Conductor dorado: Seguid el mismo proceso de antes, pero ahora cambiad su apellido por el de **"Pyrite".** Luego ya sabéis, id a la pantalla de Start, volved atrás y esta vez os encontraréis con un conductor llamado "Gold Driver" que conduce un coche color oro de lo más fardón.

·¿Sabéis que hay un circuito secreto en el juego? Para descubrirlo, entrad en **"Exhibition Mode", seleccionad el piloto "Driver Williams" y cambiad su apellido por el de "Vacation".** De nuevo id hasta la pantalla de Start, regresad a la de elección de circuito y veréis que **después del circuito de Jerez hay uno nuevo situado en Hawaii.** Ahora ya podéis correr entre palmeras exóticas, **¡e incluso atravesar el interior de un volcán!**

NHL BREAKAWAY '98



Si queréis **llenaros de puntos en el "Season Mode",** haced la siguiente combinación de teclas en el menú principal de la temporada:

C-Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha, C-Derecha, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha, C-Derecha y R. Cada vez que lo hagáis tendréis 100 puntos extra.

OFF-ROAD CHALLENGE







El juego acaba de salir del horno, como quien dice, pero ya tenemos los primeros trucos calentitos de «Off Road Challenge». El primero os sirve para **salir como una bala, y consiste en presionar el acelerador** (botón A) **justo antes de que desaparezca la palabra SET** de la pantalla. Si estáis conduciendo un monster truck, podéis incluso pisar a los coches que tengáis delante.

Nos vamos ahora de recorridos secretos. Para **correr en el de El Cajón,** situaros en la pantalla de **selección de circuito, mantened presionado Arriba en el mando y después pulsad a la vez L y R.** Luego seleccionad El Paso, mantened el botón Z y presionad el acelerador.

Otra nueva pista es la de **Guadalupe,** y para entrar en ella tenéis que ir de nuevo a la pantalla de selección, mantener Abajo en el mando y presionar R. Después **seleccionad Las Vegas, mantened pulsado Z y acelerad a fondo.**

Ahí va la última: se llama **Flagstaff Track,** y se llega a ella desde la misma pantalla. En este caso, **mantened Izquierda en el mando y después presionad el botón L.** Luego sólo queda que seleccionéis el circuito **Mojave, mantengáis pulsado el botón Z y aceleréis a tope.**

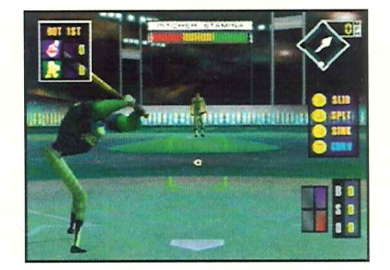


ALL-STAR BASEBALL '99

Puede que seas el bateador más molón de la liga profesional americana de béisbol, puede que ya te hayas pasado por la piedra a los mejores equipos, pero **¿te crees capaz de ganar a uno formado por jugadores alienígenas?**

Para comprobarlo, prueba a meter el siguiente código en el menú **"Enter Cheat": ATEMYBUIK.** En la parte de abajo de la pantalla aparecerá la frase **"Let the abductions begin"**, y ahora en el menú de selección de estadios habrá uno nuevo llamado **Alienópolis.** Elígelo y descubrirás que el béisbol también es el deporte nacional en Marte.







Nintendo 64





CONSOLA

19.900

CONSOLA + INT. SUPERSTAR SOCCER



24.990

CABLE RF



P.V.P - 2.990

CONTROL PAD JOYTECH PLUS 64 COLORES



P.V.P - 3.690

CONTROLLER



P.V.P - 4.990

JAM!!



P.V.P - 11.900

JOLT PACK



P.V.P - 1.790

MANDO DE CONTROL COLORES



P.V.P - 5.490

MEMORY CARD JOYTECH COLORES



P.V.P - 1.490

MEMORY CARD PLUS JOYTECH COLORES



P.V.P - 1.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)

P.V.P - 2.990

RUMBLE PAK



P.V.P - 3.490

VOLANTE PER4MER RACING WHEEL+ PEDALS

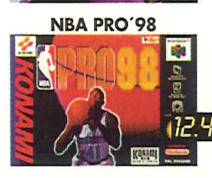
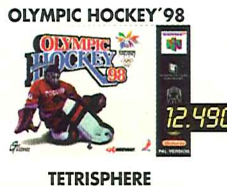
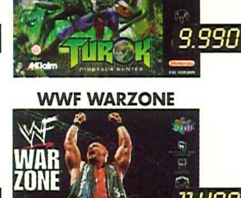
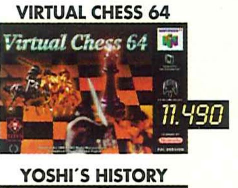
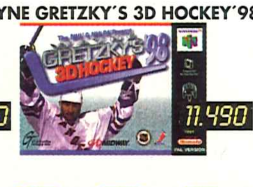


P.V.P - 9.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64

P.V.P - 9.990

Juego	Precio
BANJO KAZOOIE 	9.490
F-1 WORLD GRAND PRIX 	8.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER ´98 	8.990
MISSION: IMPOSSIBLE 	9.490
MORTAL KOMBAT 4 	10.490

Juego	Precio
AEROFIGHTERS ASSAULT 	12.490
AEROGAUGE 	12.490
ALL-STAR BASEBALL´99 	11.490
BIO FREAKS 	10.490
BOMBERMAN 64 	8.490
BUST-A-MOVE 2 	9.490
CHAMELEON TWIST 	8.990
CHOPPER ATTACK 	CONS.
COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98 	7.490
CRUIS´N WORLD 	8.490
DIDDY KONG RACING 	8.490
FIFA R.A.M.´98 	12.490
FIGHTERS DESTINY 	11.990
FORSAKEN 	12.490
GOEMON (MYSTICAL NINJA) 	13.490
GOLDEN EYE 007 	8.490
GT 64 	11.990
HEXEN 64 	12.990
IGGY´S RECKIN´ BALLS 	9.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER 64 	7.990
LYLAT WARS 	8.990
MADDEN NFL´99 	CONS.
MARIO KART 64 	9.490
NBA COURTSIDE 	8.490
NBA PRO´98 	12.490
NFL BLITZ 	CONS.
OFF ROAD CHALLENGE 	CONS.
OLYMPIC HOCKEY´98 	12.490
QUAKE 64 	11.490
RAMPAGE WORLD TOUR 	11.490
ROBOTRON 64 	11.490
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRES 	9.990
SUPER MARIO 64 	9.490
TETRISPHERE 	8.490
TUROK 	9.990
VIRTUAL CHESS 64 	11.490
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 	9.490
WAR GODS 	12.490
WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY´98 	11.490
WETRIX 	7.990
WWF WARZONE 	11.490
YOSHI´S HISTORY 	7.990

Ven a conocernos

o haz Tu pedido por telEfono: 902 17 18 19

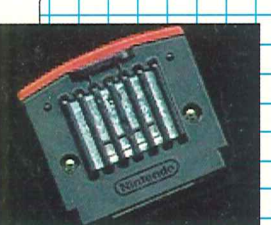
Toma nota



✔**Centro Mail sigue creciendo** con su ritmo habitual. Altísimo. Con estas nuevas siete tiendas, son ya **65, más uno en Argentina,** los puntos de venta donde podréis encontrar vuestros juegos favoritos. Tomad nota de las direcciones:

-Madrid. Getafe. C/Madrid, 27
-Cádiz. Jerez de la Frontera. C/Marimanta, 10
-Pontevedra. Vigo. C/Elduayen, 8
-Guipuzcoa. Irún. C/Luis Mariano, 7
-Alicante. Elda. Avda. José Antonio González, 16 -18b
-Valladolid. Centro Comercial Vall sur- Local PB21

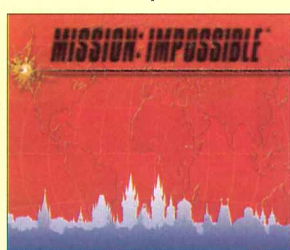
✔Nintendo planea lanzar su **pak de expansión de memoria (4MB)** justo un día después del aterrizaje de «Zelda» en las tiendas americanas. Este cartucho promete maravillas, como el modo alta resolución de «Turok 2», y está sentando de maravilla entre los programadores. Según hemos podido averiguar, estará disponible a partir de **24 de noviembre (en USA), a un precio estimado de 29.95 $ (unas 4.000 pesetas).** Es probable un lanzamiento europeo para antes de fin de año. Seguiremos informando.



✔**Nintendo España ha colocado dos de sus últimos lanzamientos en los puestos más altos de los "top" de ventas.** Uno es **«Banjo-Kazooie»,** que en este momento ha alcanzado la friolera de **20.000** cartuchos vendidos. Y el otro es nada menos que la **Game Boy Camera,** que ha batido todas las previsiones iniciales de ventas con **35.000 unidades.** Este periférico se ha convertido en todo un fenómeno en España, y buena prueba es que estas cifras están muy por encima de las conseguidas por Francia o UK.

Este mes recomendamos...

•Que os deis una vuelta por vuestra tienda favorita de videojuegos y alucinéis con los últimos lanzamientos que acaban de aterrizar. Por que tenéis de todo, para todos, con la máxima calidad. Si os mola el género de espías, y las aventuras con sustancia (y Tom Cruise de protagonista), vuestro juego se llama ***«Mission:Impossible».*** *Y si no os mola el tema, también. Porque es el primero que viene* ***íntegramente en castellano,*** *y además sale al superprecio de* ***9.490 Pta.*** *(Centro Mail).*



•Otro juego que va a hacer historia es ***«F-1 World Grand Prix».*** *Sin duda el mejor juego de carreras que se ha diseñado para Nintendo 64. Ya sabéis que es de Paradigm, tiene licencia de la FIA, y todos los pilotos, coches y escuderías reales, muy bien plantados en pantalla. La oferta de Nintendo es mucho más que tentadora: sólo* ***8.490 Pta.*** *¡¡Un 96 megas con esa calidad!! Ni me lo pensaba...*

•Si queréis darle vidilla a vuestra Game Boy sin que os tiemble demasiado el bolsillo, tomad nota de este consejo: Virgin ha puesto de nuevo a la venta dos clásicos de Capcom para la portátil. Se trata de ***«Gargoyle´s Quest»*** *y* ***«Bionic Commando»,*** *dos títulos por los que no pasan los años, aunque sí el precio. Podéis encontrarlos por* ***3.490 Pta.*** *cada uno.*





*•**Konami** también está este otoño que lo tira. Acaba de lanzar* ***«ISS 98»,*** *a un precio auténticamente de infarto:* ***8.990 Pta.*** *Y le ha metido un recorte de los buenos a su otra criatura futbolística,* ***«ISS 64»,*** *que podéis comprar desde ya a* ***7.990 Pta.*** *¿No queríais fútbol? Pues aquí tenéis del mejor.*

*•**Midway** también ha descargado juegos interesantes este mes. Por un lado tenemos* ***«Biofreaks»,*** *un espectacular "fighter" que os va a sorprender por aspectos como que los personajes vuelen, o utilicen armas para cortar al adversario por la mitad. Si os mola:* ***10.490 Pta.*** *Su segunda propuesta es* ***«Chopper Attack»,*** *un arcade de helicópteros a la venta a partir del 21 de septiembre.*

La noticia del mes



Ahora, Nintendo 64 por sólo 19.990 pesetas

Desde el día **1 de septiembre** podéis comprar vuestra consola Nintendo 64 por sólo **19.990 pesetas.** Nintendo España ha reducido el precio de su máquina en un 20%, y además ha hecho coincidir la operación con la **llegada del mejor (y más abundante) software que se puede encontrar para 64 bits.** Con el objetivo de ver reforzada su posición en el mercado europeo, y acabamos de ver una buena muestra en el reciente ECTS de Londres, Nintendo va a **invertir la friolera de 50 millones de dólares en una campaña de marketing y publicidad** sin precedentes que abarcará todo el viejo continente. Ahora sí, el que no tiene N64 está cometiendo un gran error...

Buceando por Internet

Nuestra web del mes es **"RE:TOKYO"**, una de las mejores revistas "on-line" japonesas de toda la red. Entra y conocerás la **última hora de los videojuegos que se preparan en Japón, podrás "visitar" tiendas e incluso comprar lo que te guste,** empaparte de los animes más famosos, "espiar" el hardware del próximo siglo, y en fin, **darte una vuelta por el Tokyo más jugable de Internet.**

La dirección es la siguiente:
http://www.retokyo.com




LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción


KONAMI®